This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

HN 5VX7 U

EX LIBRIS

SILAS W. HOWLAND

HARVARD COLLEGE LIBRARY

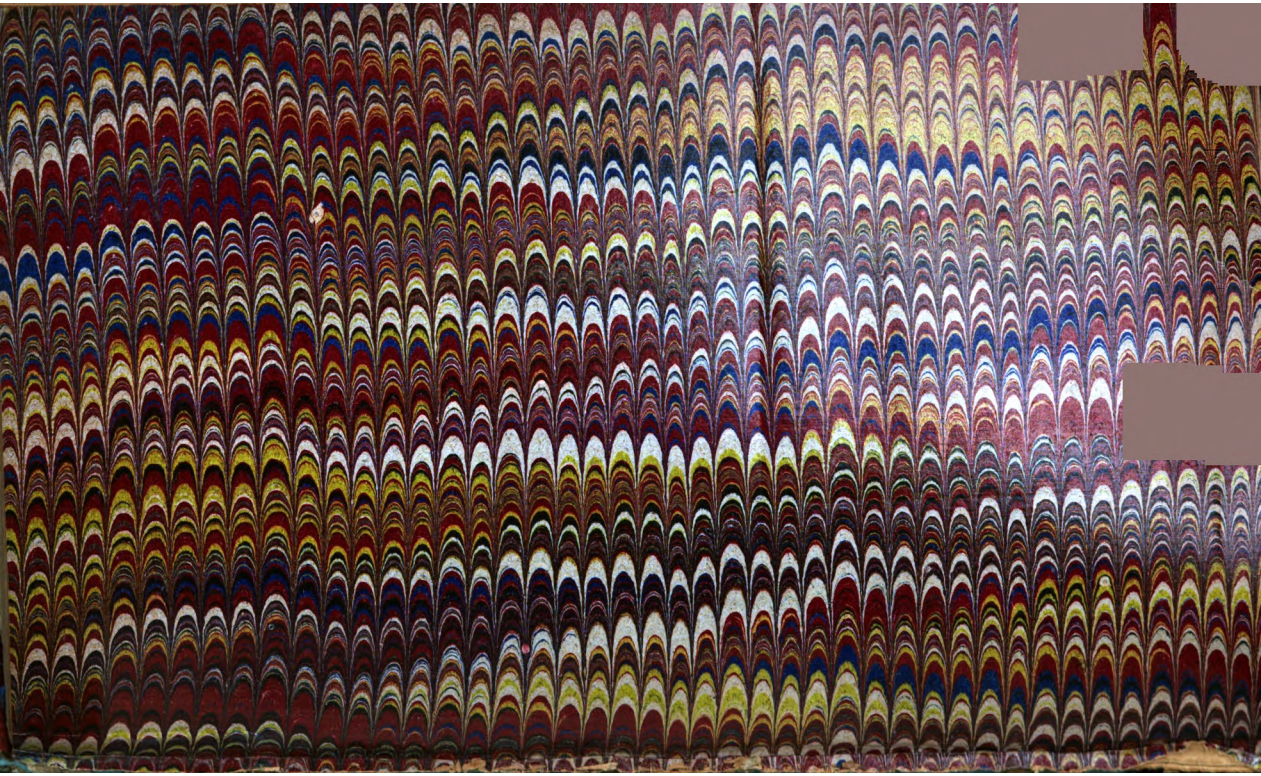
FROM THE COLLECTION OF

SILAS

RECEIVED BY

938

Digitized by Google



Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Johann Allgaier's

neue theoretisch-praktische

Anweisung

zum

Schachspiele.

In zwei Theilen.

Siebente, mit dem zweiten Theile vermehrte Auflage, welcher in zehn neuen Tabellen die vorzüglichsten Musterspiele des Auslandes enthält.

Herausgegeben

von

C. de Santo Vito.

Mit 20 gestochenen Tabellen.

Wien, 1841.

Verlag der Carl Haas'schen Buchhandlung.

Digitized by Google

Johann Allgaier's

Anweisung

zum

Schachspiele.

Nach eigenen Erfahrungen und Grundsätzen

systematisch entwickelt,

und durch

zahlreiche tabellarisch-geordnete

Musterspiele

erläutert.

Siebente, vermehrte und von allen Druckfehlern gereinigte Auflage.

Erster Theil.

Mit 10 in Kupfer gestochenen Tafeln.

Wien, 1841.

Verlag der Carl Haas'schen Buchhandlung.

Digitized by Google

SG 3617.95.19

HARVARD COLLEGE LIBRARY
BEQUEST OF
SILAS W. HOWLAND
NOVEMBER 8, 1938

Digitized by Google

Vorwort.

Damit gegenwärtige siebente Auflage sich vor allen vorher gegangenen vortheilhaft auszeichne, wurde, um sie wesentlich zu verbessern, weder Zeit, noch Mühe und Geld gespart.

Die neuesten Werke, von De la Bourdonnais, Lewis, Cochrane, Mauvillon, Walker, Cozio, Macdonell, Petrof, Alexander und Sarrat sind durchgesehen, alles Neue und Brauchbare ist übersetzt, und als zweiter Theil beigegeben worden.

Um den vielfach geäußerten Wünschen zu entsprechen, wurde Allgaier's beliebte tabellarische Form angewendet, wodurch zehn neue Tabellen entstanden, welche die Unkosten der Herausgabe bedeutend vermehrten.

Nur die Bemerkung, daß das Schachspiel seit einiger Zeit seinen alten Schwung wieder bekommt, und die dadurch erregte Hoffnung eines

Digitized by Google

vermehrten Absatzes, konnte die Verlagshandlung bewegen, diese große Auslage zu wagen.

Schließlich diene jedem Schachliebhaber, der sich etwa die oben angezeigten Werke ankaufen wollte, zur Wissenschaft, daß hiezu die bedeutende Summe von wenigstens hundert Thaler erforderlich sei.

Digitized by Google

Inhalt

des ersten Theiles.

Seite

Einleitung 1

Erster Abschnitt.

I. Vorkenntnisse für Anfänger im Schachspiele.
Vom Schachbrete 10
Von den Steinen . . . . . —
Von der Aufstellung der Steine 11
Von dem Gange der Steine 12
Von dem Rochgange des Königs 14
Von dem Angriffe der Steine 15
Erklärung, der bei dem Schachspiele gebräuchlichen Kunstausdrücke . . . . . —
II. Anweisung zum Gebrauche der Tabellen und Erklärung der darin vorkommenden Zeichen . . 21
III. Gesetze, welche bei dem Schachspiele zu beobachten sind 23
IV. Pariser Schachregeln 30

Digitized by Google

Seite

III. Ein Laufer gegen einen Bauer 161
IV. Ein Springer gegen einen Bauer . . . 162
V. Ein Laufer und ein Bauer gegen zwei Bauern . —
VI. Ein Laufer und ein Bauer gegen einen Laufer . 164
VII. Ein Laufer und ein Bauer gegen dier Bauern . 166
VIII. Zwei Bauern mehr auf einer Seite, und jeder einen Laufer von verschiedener Farbe . . —
IX. Ein Springer mit Bauern gegen einen Laufer mit einem Freibauer mehr 167
X. Besondere Endigung eines Spieles mit einem weißen Laufer und drei Bauern auf jeder Seite 168
XI. Ein Thurm und ein Bauer gegen einen Laufer . 169
XII. Ein Thurm und ein Bauer gegen einen Thurm 171
XIII. Ein Thurm mit zwei Bauern gegen einen Thurm mit einem Bauer 172
XIV. Die Königin gegen einen Thurm und Bauer . 173
XV. Königin und ein Bauer gegen Königin . . 174
XVI. Die Königin gegen einen einzelnen Bauer, welcher aber unter dem Schutze seines Königs bis auf das siebente Feld vorgedrungen ist, und also nur einen Schritt zur Dame hat 175

Dritte Abtheilung.

Endspiele, in welchen allein Figuren übrig sind . 178
I. Matt durch einen Thurm gegen den einzelnen König 179
II. Matt durch zwei Thürme gegen Einen . . . 182
III. Matt durch einen Thurm und Laufer gegen einen Thurm 183
IV. Zwei Springer gegen den einzelnen König . . 191
V. Matt durch zwei Laufer gegen den einzelnen König —
VI. Matt durch einen Laufer und Springer gegen den einzelnen König 192
VII. Matt durch die Königin gegen einen Thurm . 196
VIII. Matt durch die Königin gegen zwei Springer . 198
IX. Ein Springer gegen einen Thurm 199
X. Ein Laufer gegen einen Thurm 201
XI. Zwei Laufer gegen die Königin 203

Digitized by Google

Vierte Abtheilung.

Einige interessante und lehrreiche Endspiele.

Seite

I. Endspiele, in welchen auf verschiedene Art remise oder patt erzwungen wird 205
II. Endspiele, in welchen man durch wohl berechnete überraschende Züge den Gegner matt setzt . . 212
Auflösung 215

Fünfter Abschnitt.

Allgemeine Bemerkungen über Spiel und Spieler . . 223

Inhalt

des zweiten Theiles.

Seite

Einleitung 233

Erster Abschnitt.

Anweisung zum Gebrauche der Tabellen und Erklärung der darin vorkommenden Zeichen 242
Anmerkungen zur Tabelle I. nach Lewis . . . . —
Anmerkungen zur Tabelle II. nach Evans . . . 243
Anmerkungen zur Tabelle III nach De la Bourdonnais 244
Anmerkungen zur Tabelle IV. nach Philidor . . 245
Anmerkungen zur Tabelle V. nach Walker. . . 246
Anmerkungen zur Tabelle VI. nach Muzio . . . 248
Anmerkungen zur Tabelle VII. nach Palamede . . 249
Anmerkungen zur Tabelle VIII. nach Cochrane . . —
Anmerkungen zur Tabelle IX. nach Cozio . . . 250
Anmerkungen zur Tabelle X. nach Mauvillon . . 251

Digitized by Google

Zweiter Abschnitt.

Neue Angriffe und Vertheidigungen.

	Seite
Gambit nach Greco mit Veränderungen von W.	252
Gambit des Cunningham nach Saratt	255
Vertheidigung gegen Allgaier's Gambit	256
Allgaier's Gambit nach neuer Art	258
Gambit nach Philidor	259
Mailänder Gambit	261

Dritter Abschnitt.

Mehrere Ausforderungs-Partieen.

Ausforderungs-Partie, gespielt zwischen dem Amsterdamer und Rotterdamer Schachklub	266
Ausforderungs-Partie, gespielt zwischen dem Pariser und Londoner Schachklub	267
Ausforderungs-Partie, gespielt wischen dem Edinburger und Londoner Schachklub	269
Partie zwischen W und L	271
Eine Schach-Partie ohne das Bret zu sehen von M. De la Bourdonnais	273
Ein Spiel Philidor's ohne das Bret zu sehen	275
Partie, zwischen M. De la Bourdonnais u. M. Macdonell	277
Partie, zwischen W und L	280
Partie, gespielt zwischen dem Berliner und Breslauer Schachklub	282
Partie, zwischen S und L	284

Digitized by Google

Einleitung.

Von allen bekannten Spielen, welche uns das Alterthum überliefert hat, ist unstreitig das Schachspiel das älteste, und trotz dem immer noch geschätzt und überall im Gebrauche.

Die Ursache davon ist sehr natürlich. Es ist wie die Rechenkunst und Geometrie auf festen, sichern Grund gebaut und schließt alle Zufälle des Glückes aus. Kein Spiel beschäftigt und verfeinert so sehr den Verstand, belebt und stärkt die Einbildungskraft, übt so sehr den Scharfsinn und die Einsicht. Es ist der Prüfstein des Talents, es erweckt den Ehrgeiz und bewegt selbst den Trägen durch Nacheiferung zur Offenbarung seiner Fähigkeit.

Worin liegt wohl der Grund, der das Schachspiel in der ganzen Welt als das Vorzüglichste erhält, nie das Interesse daran schwächt, im Gegentheile die Spieler, je stärker sie werden, desto mehr fesselt?

Darin ist er hauptsächlich zu suchen, daß einmal dieses Spiel nie ausgelernt, und zum andern der Verlust davon nie einer andern Ursache als uns selbst zugeschrieben werden kann. Nun aber behält eine noch nicht erschöpfte Sache immer Reiz, so wie dasjenige, was wir

Digitized by Google

lernen oder üben wollen, und die Fähigkeit dazu durchaus in uns selbst finden können und müssen, stets empfindlicher beim Mißlingen auf uns wirkt, und uns zur Vervollkommnung antreibt, als dasjenige, was durch Ursachen außer unserer Willkühr liegend, mißlingen kann.

Der beste Whist- oder l'Hombrespieler kann gegen einen Stümper sein Geld verlieren, wenn er keine guten Karten bekommt, vollkommen gute Billardspieler gibt es, die eine Parthie hintereinander ausmachen; was können diese mehr lernen? Nicht so der Schachspieler, ihm kommen immer neue Lagen vor; er mag noch so stark sein, er findet einen stärkern Spieler.

Mit Recht wird also das Schachspiel als das edelste und genußreichste Spiel geachtet, was jeder auf einige Bildung Anspruch machende Mensch kennen muß, und ihm gewiß manche angenehme Stunden verdankt.

Beinahe in allen europäischen Ländern bestehen Schachklubbs, wovon der Pariser und Londoner die berühmtesten sind. Die größten Männer aller Jahrhunderte haben dieses Spiel vorzugsweise als Erholung getrieben und geliebt *)

Die allgemeine Berühmtheit des Schachspiels hat mehrere Schriftsteller bewogen, den Ursprung dieses Spiels zu erforschen, aber obgleich sie griechische und römische Gelehrsamkeit im Ueberfluß an die Aufgabe gewendet haben; so konnten sie doch nur geringes Licht über dessen dunkle Abkunft verbreiten.

*) Karl der Große, Kaiser; Johann Friedrich, Herzog von Sachsen; Ernst, Herzog von Braunschweig; Sebastian, König von Portugal; Philipp der II., König von Spanien; Karl der V., Kaiser; Katharina von Medici, Königin von Frankreich; Karl der XII., König von Schweden; Leo X. Papst; S. Franziskus von Sales, Bischof von Ginevra.

Digitized by Google

Mehrere haben die Erfindung in die Zeit des trojanischen Krieges versetzt, und sie einem griechischen Häuptling Namens Palamedes zugeschrieben; andere haben mit Recht diese Meinung, die auf keinen festen Grund beruht, verlassen, und sich begnügt, zu versichern, das Schachspiel sei Griechen und Römern bekannt gewesen. Aber die Soldatenspiele latrunculum, calculi und scrupuli, welche sie mit Schach verwechselten, haben gar keine Aehnlichkeit mit diesem Spiele.

Die Nachrichten der arabischen Schriftsteller, welche die Erfindung dieses Spiels nach Indien setzen, sind die glaubwürdigsten, und wenn wir noch mehr Beweise dieses Ursprungs fordern, so haben wir das Zeugniß der Perser. Diese, eben so geneigt sich die Erfindung anderer Nationen zuzueignen wie alle anderen Völker; versichern doch alle einstimmig, dieses Spiel sei zugleich mit den Fabeln des Vichnau Saram im VI. Jahrhundert nach Christo nach Persien gebracht worden. Sie erzählen die Entstehung dieses Spiels, wie folgt:

Im Anfange des V. Jahrhunderts der christlichen Zeitrechnung lebte an der Mündung des Ganges ein mächtiger indischer Prinz. Er nahm den stolzen Titel eines Königs von Indien an, nachdem sein Vater eine Anzahl Könige seinem Zepter unterworfen und Tribut auferlegt hatte. Der junge König vergaß seine Unterthanen wie ein Vater zu behandeln, er vergaß die Liebe des Volkes als die sicherste Stütze der Macht zu betrachten. Die Brahminen und die Rajahs, das heißt die Priester und Großen machten ihm darüber Vorstellungen. Aber verblendet von dem Glanze seiner Größe, welche er als unerschütterlich ansah, verachtete er ihre Einreden. Da die Klagen und Ermahnungen sich aber immer erneuerten, so fand

Digitized by Google

er sich dadurch beleidigt, und um seine Autorität geltend zu machen, ließ er die Ermahner unter Qualen hinrichten. Dieses Beispiel schreckte die noch übrigen ehrlichen Rathgeber; sie schwiegen, und der König auf sich selbst beschränkt und von Schmeichlern umgeben, überließ sich bald den größten Ausschweifungen. Das Volk, erdrückt durch das Gewicht einer unerträglichen Tirannei, fing an zu murren, und gab öffentlich seinen Haß gegen eine Autorität zu erkennen, von der nichts als Unglück ausging.

Als die tributpflichtigen Prinzen dieses merkten, so rüsteten sie sich, durch offenen Aufruhr ihre alte Macht zu erlangen. Da unternahm es ein Brahmine Namens Sissa, des Daher Sohn, gerührt von dem Unglück seines Vaterlandes, dem Prinzen die Augen zu öffnen.

Aber belehrt durch das Beispiel seiner Vorgänger, dachte er auf ein Mittel, das den Prinzen anreize, selbst über die Folgen seines Betragens nachzudenken. Zu diesem Zwecke erfand er das Schachspiel, worin der König, obgleich der vorzüglichste Stein, ohne Hülfe der geringen Steine doch unvermögend ist, sowohl anzugreifen, als sich gegen seine Feinde zu vertheidigen.

Das neue Spiel wurde bald berühmt; der König hörte davon und wollte es lernen. Der Brahmine Sissa, der zum Lehrer gewählt wurde, wußte dem Könige bei Erklärung der Züge und Regeln auf eine feine Weise die übeln Folgen seines Betragens bemerkbar zu machen.

Der Fürst, von Natur mit Geist und Verstand begabt, ward von der Wahrheit der Lehre überzeugt, änderte seine Regierungsart, erwarb sich die Liebe des Volkes, und verhütete dadurch den Untergang seines Reiches.

Der Prinz, von Dankbarkeit durchdrungen, forderte Sissa auf, sich eine Belohnung auszubitten. Der Brah-

Digitized by Google

mine sprach: O mein König! siehe, die Tafel meines Spieles hat, 64 Felder, willst du mich mit Gnade überhäufen, so lasse auf das erste Feld ein Waizenkorn auf das zweite zwei, auf das dritte vier, und so fort auf das nächstfolgende noch einmal so viel als auf das vorhergehende legen. Der König ohne vieles Nachdenken bewilligte gleich die Bitte und befahl sie zu erfüllen. Nachdem aber der Schatzmeister die Summe berechnet hatte, zeigte sich, daß der ganze Schatz unzureichend war, diese Summe zu zahlen. Der Brahmine hatte aber diese Forderung blos gemacht, um dem Fürsten zu zeigen, wie man auch gegen ganz unbedeutende Forderungen auf der Huth seyn müsse *).

Das Schachspiel blieb nicht lange allein in Indien bekannt, es kam unter dem Könige Cosroes, eines Zeitgenossen Justinians des Ersten, nach Persien unter dem Namen Chatrenzi oder Chatrack, welches Spiel des Königs heißt. Die Griechen veränderten diesen Namen in Zatrikion und die Spanier in xadres oder al cadres, von wo es sich weiter über ganz Europa verbreitete.

So verderblich andere Spiele oft für Körper und Geist werden, so vortheilhaft wirkt das Schachspiel dagegen. Ein junger Mann, der es zu seinem Lieblingsspiel erwählt, wird seine müßigen Stunden auf eine angenehme und zeitverkürzende Art durchbringen. Wo andere in sinnlosem Schwärmen oder Geld und Gesundheit kostendem Vergnügen ihre Zeit vergeuden, und sich oft Unheil und Reue bereiten, haben die Schachspieler unter hohem Genuß ihre Stunden zugebracht und freuen sich

*) Ausführlicher findet man die Geschichte des Schachspiels in S. F. Günther Wahl's Geist und Geschichte des Schachspiels bei den Indiern, Persern, Arabern, Türken, Siamesen und übrigen Morgenländern, Deutschen und andern Europäern. Halle 798.

Digitized by Google

am andern Tage über den verflossenen Abend. Die so manchen jungen Mann fehlende Geduld und Ausdauer lernt der Schachspieler unvermerkt; er wird sie in alles was er unternimmt, übertragen. Sein Scharfsinn, sein Verstand wird angestrengt und geübt. Er lernt nachdenken, überlegen, und wird was er beim Spiel thut, gewiß auch bei andern Sachen vornehmen. Kurz es liegt dem Schachspiel eine bewunderungswürdige praktische Philosophie zu Grunde. Wer früh seinen Geist nach den materiellen Berechnungen des Schachbrets gemodelt, hat, ohne es zu wissen, Gewohnheiten der Klugheit angenommen, die über den Horizont des Schachbrets hinausgehen. Durch vieles auf der Hutseyn gegen unschuldige, von hölzernen Figuren gelegte Schlingen, setzt man in der Welt diese Taktik des gesunden Verstandes und des abwehrenden Scharfsinns fort. Wer uns anredet ist eine Figur; man sondirt, man erräth ihn und manövrirt dem zu Folge. Wie viele Schachspieler haben sich in der Welt durch geschickte Berechnung aus einer schlimmen Lage gezogen, ohne zu ahnen, daß sie die Klugheit ihres Betragens dem Dienste der Combination verdanken.

Vorzüglich haben sich aber Feldherrn mit diesem Spiele unterhalten. Friedrich der Große spielte es sehr gut. Laudon, Kaunitz und Lascy spielten es leidenschaftlich. Von Napoleon ist bekannt, daß er Schach spielte. Es ist aber auch ohne Zweifel, daß die feinste, militärische Klugheit sich in diesem Spiele abspiegelt.

Schon die Aufstellung der Steine gleicht zwei feindlichen Lagern, die an Stärke und Qualität der Truppen gleich sind. Der König und sein Feldherr nehmen die Mitte ein, neben ihnen stehen die Laufer als Adjutanten, die beiden Flügel werden von den Thürmen be-

Digitized by Google

setzt, welche die Reiterei unterstützt. Vor allen steht die Infanterie in Linie, sie eröffnet durch Plänkler den Kampf, gleich darauf kommt die Kavallerie, springt rasch von einer Seite auf die andere, die weniger bewahrt ist; und endlich wenn in der Hitze des Gefechts Officiere und Gemeine durch einander stehen, wagt sich der Feldherr selbst zur Unterstützung der Seinigen und zum Nachtheile des Feindes hervor. Sieht der König sich auf seinem Platze in Gefahr, so zieht er sich in die Ecke, gleichsam als in eine Festung zurück.

Der Angriff, der Rückzug, die Diversion und andere Kriegslisten stellen sich in diesem Spiele vollkommen im Kleinen dar.

Ja man kann mit Recht sagen, die Uebung dieses Spiels sei dem Krieger zur Erlangung militärischer Klugheit nothwendig.

Wer die Kunst dieses Spiels gut inne hat, an dem werden sich alle Bedingungen eines guten Kapitains finden.

Er hat gelernt vorsichtig die Märsche des Feindes zu beobachten, die verborgensten Absichten desselben auszuspüren; theils um ihm zuvorzukommen, theils um daraus Vortheil zu ziehen; er wird die entfernteste Gefahr voraussehen und die vortheilhaftesten Rettungsmittel auswählen, um die gefährlichen Folgen eines Unfalls zu verbessern. Ueberhaupt, er wird eine aufgeweckte und schnelle Einbildungskraft haben, womit er alles Unerwartete aus dem Stegreif anordnet und nie die Geistesgegenwart verliert.

Gewöhnlich stellt man sich unter einem Schachspieler eine mürrische und menschenscheue Person vor, aber ganz das Gegentheil. Sie sind die freundlichsten und heitersten Menschen. Wie viele alte Schachspieler sieht man, die mit Vergnügen einer gut gespielten Parthie zusehen und noch

Digitized by Google

selbst spielen. Sie haben sehr recht. Diese wohlthuende Geistesthätigkeit, die zu derselben Stunde angeregt, zu demselben Zweck verwendet wird, regelt auf bewunderungswürdige Weise alle Funktionen des Körpers, und gibt den Organen eine Lebensübung, die nichts unterbrechen kann.

Es würde überflüssig seyn, mehr zur Empfehlung eines Spiels zu sagen, das eigentlich keine Empfehlung bedarf. Wer es erlernt, und sich nicht etwa begnügt, wenn er die Züge kann, mit den hölzernen Steinen ohne viel Ueberlegung auf dem Bret hin- und herzufahren, sondern dabei nachdenkt; der wird bald von seiner Anstrengung Nutzen und Lohn ziehen.

Um dieses zu erleichtern, und einen sichern Leitfaden dazu abzugeben, ist gegenwärtiges Werk abgefaßt. Wer das Schach daraus lernen will, suche nur alles darin Gesagte deutlich zu verstehen, und durchlese das Buch nicht flüchtig; denn obwohl die größte Deutlichkeit beobachtet und alles soviel möglich erklärt ward, so war es doch nicht ausführbar, wenn man nicht ein paar Folianten schreiben wollte, von Allen den Grund und Beweis ausführlich darzulegen, und das Wie und Warum jedes Zuges zu demonstriren.

Dem Leser bleibt also genug zu ergründen und zu untersuchen übrig, wenn er das Spiel ordentlich lernen will, denn er muß das Gesagte nicht immer auf Treue und Glauben annehmen und sich mit den gegebenen Beispielen, welche immer nur einzelne Fälle sind, begnügen; sondern auch durch andere und selbstgewählte, sich von der Richtigkeit des Gesagten überzeugen und die Sache sich dadurch fester einzuprägen suchen. Beim Aufsetzen der Figuren muß die größte Aufmerksamkeit beobachtet werden, denn wie leicht wird nicht ein Stück durch Nachlässigkeit

Digitized by Google

auf ein unrechtes Feld gestellt, wo man sich dann den Kopf zerbricht und nicht zum Resultate gelangen kann. Während dem Durchspielen der Musterspiele suche man öfters einen andern Zug zu versuchen, zumal bei allen Fällen, wo die Richtigkeit des angegebenen Zuges nicht gleich ins Auge fällt, und ruhe nicht eher, als bis vielfältige Versuche uns beweisen, der angewiesene sei der Beste.

Ja, da das Spiel nicht ausgelernt werden kann, so wäre der Fall denkbar, daß ein aufmerksamer, nachdenkender Schüler vielleicht bei seinen Versuchen einen vortheilhafteren Zug fände; wenn dieß aber auch nicht wäre, so wird hier wie bei allem, was man lernen will, gründliches Studium größere Fortschritte bewirken, als oberflächliches.

Es war wohl natürlich, daß, sobald das Schachspiel bekannt wurde, man gleich darauf hinarbeitete, es zu verbessern, und andere ihm ähnliche Spiele mit mehr Feldern und Figuren erfand. Diese haben sich aber nicht erhalten, denn es waren und konnten nur Abarten, Auswüchse aber keine verbesserten Spiele seyn. Die wenigsten sind kaum dem Namen nach bekannt, und von allen ist nur das Schach zu Vier in Gebrauch geblieben. Dieß ist wieder ein neuer Beweis von der Vortrefflichkeit des Schachspiels, daß alle es verdrängen wollende Spiele im Strome der Zeit untergegangen sind, das Schach aber sich immer oben erhalten hat.

Das Hiergesagte wird wohl hinreichen, jeden zu überzeugen, daß Erlernung und Uebung des Schachspiels nicht zu den zeitraubenden Spielereien gehört, sondern im Gegentheile mit zu den nützlichen Beschäftigungen gerechnet werden kann.

Digitized by Google

Erster Abschnitt.

I. Vorkenntnisse für Anfänger im Schachspiele.

Vom Schachbrete.

Das Schachspiel stellt gleichsam eine Schlacht zwischen zwei kleinen Kriegsheeren vor, welche zu Anfange des Spiels, jedes seinen König und Feldherrn in der Mitte, in bestimmter Schlachtordnung einander entgegen gestellt werden. Das Schlachtfeld ist das bekannte gewöhnliche Damenbret, nähmlich ein regelmäßig viereckiges Bret, welches, zu 8 und 8 auf jeder Seite, in 64 Quadratfelder abgetheilt ist, davon 32 schwarz und 32 weiß abwechselnd gefärbt werden.

Von den Steinen.

Jedes dieser kleinen Kriegsheere besteht aus 16 Steinen, welche für jeden der Spieler zur Unterscheidung von verschiedener Farbe, gewöhnlich weiß und schwarz sind. Acht davon sind von unterschiedener Benennung, Gebrauche und Werthe, und werden Hauptsteine, auch Figuren oder Officiere genannt. Diese sind:

Der König,

die Königin oder Dame,

zwei Laufer oder Narren,

zwei Springer, auch Rössel oder Pferde genannt,

Digitized by Google

zwei Thürme, auch Rochen oder Elephanten.

Die acht übrigen werden Bauern oder Piens (nach dem Französischen) genannt, und sind einander in allem gleich.

Diese Steine unterscheiden sich durch ihre äußere Gestalt, welche nach Willkühr, Laune oder Luxus sehr verschieden seyn kann, bei deren Wahl aber die zwei wesentlichen Puncte nicht aus den Augen gelassen werden müssen, erstens: daß man sie durch ihre Gestalt leicht und sicher von einander unterscheiden, und zweitens: daß man sie, bei in einander hineingezogenen Stellungen bequem herausheben könne, ohne in Gefahr zu sein, die andern umzuwerfen oder zu verrücken, daher auch der Vorschlag, den Schachfiguren, den Damsteinen ähnlich, eine platte Gestalt zu geben, nicht ganz zweckmäßig ist.

Von der Aufstellung der Steine.

Bei der Aufstellung der Steine zu Anfange des Spieles hat man darauf zu sehen, daß man das Schachbret so vor sich lege, daß jeder der einander gegenüber sitzenden Spieler ein weißes Eckfeld zur rechten Hand habe. Nunmehr kommen die 8 Hauptsteine auf die erste Linie vor jedem Spieler auf folgende Art zu stehen, die Eckfelder werden mit den Thürmen besetzt, neben ihnen stehen die zwei Springer, und alsdann die zwei Lamfer. Von den zwei noch leeren Feldern nimmt die Königin allezeit dasjenige ein, welches von ihrer Farbe ist, und der König besetzt das andere. Derjenige Spieler, welcher die weißen Steine hat, stellt seine Köni-

Digitized by Google

gin auf das weiße, sein Gegner aber mit den schwarzen Steinen auf das schwarze der mittleren Felder, so daß der König und die Königin beider Spieler einander auf einer Linie entgegen stehen. — Die Bauern werden auf die zweite Linie vor die Hauptsteine gestellt.

Von dem Gange der Steine.

Der Gang der Bauern ist der beschränkteste. Sie dürfen nur vor sich hin in gerader Linie von einem Felde auf das andere, und niemahls rückwärts gehen. Bei ihrem erstem Zuge ist es ihnen auch gestattet, zwei Schritte auf einmahl zu machen, also über ein Feld weg zu schreiten, jedoch hernach nicht wieder. Ist aber ein Bauer meines Gegners schon so weit vorgerückt, daß mein Bauer, wenn er sich der Freiheit zwei Schritte auf einmahl zu machen bedienen wollte, neben jenem zu stehen käme, so ist mein Gegner berechtigt, diesen Bauer, wenn er es für dienlich erachtet, mit dem seinigen im Vorbeigehen zu nehmen, und seinen Bauer auf das Feld zu setzen, auf welchem er den meinigen hätte nehmen können, wenn er nur einen Schritt gethan hätte. Wenn endlich mein Bauer bis auf das letzte Feld seiner Linie, oder das erste des Gegners vorgedrungen ist, so kann ich ihn zu jeder Figur machen, welche ich nach der Lage des Spieles am besten zu brauchen gedenke, und schon bis zu dieser Zeit verloren hatte. Mehrentheils tritt er in den Rang der Königin, weil es ein seltener Fall ist, daß man einen Bauer so weit bringt, ohne nicht vorher diesen Hauptstein verloren zu haben. Sollte sich jedoch der

Digitized by Google

seltene Fall ereignen; daß ein Bauer auf das letzte Feld gelänge, ohne daß der Spieler vorher eine Figur verloren hätte, so bleibt dieser Bauer so lange ohne Wirksamkeit stehen, bis er nach dem Verlust einer Figur sogleich in den Rang und Wirksamkeit der verlornen treten kann *).

Die Thürme gehen auf alle Seiten, vor-, rück- und seitwärts, jedoch nur in gerader Linie unter einem rechten Winkel.

Die Laufer gehen ebenfalls vor- und rückwärts, aber in schräger Richtung oder in der Diagonal-Linie. Daher läuft derjenige, welcher zu Anfange des Spieles auf ein schwarzes Feld gestellt wurde, immer nur auf den schwarzen, der andere aber auch nur immer auf den weißen Feldern.

Die Königin vereinigt den Gang des Thurmes und Laufers in sich; sie kann sich des einen oder des andern nach Gutdünken des Spielers bedienen.

Diese drei Steine, die Königin, die Thürme und die Laufer, können auf jeden Zug so weit gehen, als ihnen kein anderer Stein im Wege steht, sie dürfen aber über keinen wegspringen.

Nur die Springer haben dieses Recht. Der Gang dieses Steines besteht in einem Sprunge über ein Feld nach allen Richtungen, aber jederzeit von einem weißen auf ein schwarzes Feld, oder umgekehrt. Daher hat ein Springer, in die Mitte des leeren Schachbretes gestellt, acht Sprünge nach verschiedenen Richtungen. Ein jeder solcher Sprung gilt für einen Zug, und

*) Ueber diesen Gegenstand beliebe man die Anmerkung bei den weiter hinten folgenden Gesetzen Nr. XVII. Seite 17. nachzulesen.

Digitized by Google

dazwischen stehende Steine halten ihn nicht auf, wenn nur das Feld leer ist, auf welches er, dem Sprunge gemäß, zu stehen kommen muß.

Der König endlich geht vor-, rück- und seitwärts, aber allezeit nur auf das ihm nächste Feld. Nur einmal in jedem Spiele ist es ihm erlaubt, zwei Felder weit zu gehen, und dieß nennt man den Rochgang, das Rochiren oder Rochen.

Von dem Rochgange des Königs.

Dieser besteht darin, daß der König auf der ersten Linie nach der linken oder rechten Seite, wie es die Lage des Spieles erfordert, zwei Schritte macht, und der auf dieser Seite im Eckfelde stehende Thurm auf die andere Seite neben dem König gesetzt wird. Dieses gilt für einen Zug, darf aber, wie schon oben gesagt, in jedem Spiele nur einmahl geschehen. In Deutschland und mehreren andern Ländern hat man jetzt allgemein diese Art zu rochiren angenommen; in Italien aber hält man sich noch immer an die sonst übliche Art, nach welcher der Spieler die Freiheit hat, den König und den Thurm, mit dem er rochirt, auf jedes ihm beliebige Feld der ersten Linie auf der Seite, nach welcher rochirt wird, zu setzen, wenn nur der Thurm, der vorher dem Könige zur rechten oder linken Hand war, auf dessen andere Seite zu stehen kommt. — Uebrigens gibt es noch vier Ursachen, welche das Rochat verhindern, als:

1) Wenn der König oder der Thurm schon gezogen worden sind.

2) Wenn zwischen beiden ein anderer Stein stehet.

Digitized by Google

3) Wenn der König im Schach stehet, oder durch das Rochiren sich ins Schach stellen würde, und

4) wenn ein feindlicher Stein auf das Feld ziehet, über welches er bei dem Rochiren gehen müßte.

Von dem Angriffe der Steine.

Eine jede Figur greift die feindlichen Steine in derselben Richtung an, in welcher ihr, nach oben angeführten Regeln, zu gehen gestattet ist. Die Thürme greifen also in gerader Linie und in einem rechten Winkel, die Laufer in der Diagonal-Linie, die Königinn vereinigt wie Laufer und Thurm, und die Springer in dem ihnen eigenen Sprunge an, sowohl vor-, rück- als seitwärts. Wenn es dem Spieler dienlich scheint, nimmt er die in der Richtung des Ganges seiner Figur stehenden feindlichen Steine weg, und stellt seine Figur auf deren Felder.

Die Bauern nehmen oder schlagen aber nicht in der geraden Richtung, welche ihnen ihr Gang vorschreibt, sondern sie schlagen über quer oder in der Diagonal-Linie, wie die Laufer, aber nur ein Feld weit. Sie kommen also, wenn sie einen Stein nehmen, auf eine andere Linie, als sie bei Anfange des Spieles gestellt wurden.

Erklärung der bei dem Schachspiele gebräuchlichen Kunstausdrücke.

Einen Stein decken oder unterstützen bedeutet einen zweiten Stein so stellen, daß man, im Fall der Gegner den ersten nehmen sollte, im nächsten Zuge des Gegners Stein wieder nehmen könne. Daher

Digitized by Google

heißt der Ausdruck z. B. mein Springer ist durch den Laufer gedeckt — der Laufer ist so gestellt, daß, wenn der Gegner mir mit einer seiner Figuren den Springer nimmt, ich im nächsten Zuge diese Figur mit dem Laufer wieder nehmen kann. Da man nun einen Stein durch mehrere Figuren oft vier- und fünffach angreifen kann, so muß dieser auch eben so oft vom Gegner gedeckt werden, weil sonst dieser Stein verloren ginge, ohne Ersatz dafür zu bekommen.

Eine andere Art des Deckens ist die, wenn sich ein Stück zwischen ein angreifendes und angegriffenes stellt, und letzteres gegen die Attaque des ersten sichert.

Diese Art des Deckens findet gewöhnlich dann statt, wenn

a. das angegriffene Stück von höhern Werth als das angreifende ist, das deckende aber geringern oder gleichen Werth mit letztern hat, und das angreifende selbst gegen das Schlagen gesichert ist.

b. Wenn bei gleichem Werth man das angegriffene Stück nicht abtauschen oder es auf einem Platz erhalten will.

Die besondere Lage eines jeden Spiels muß entscheiden, ob es unser Vortheil verlangt, eine oder die andere Art des Deckens anzuwenden, oder ob es besser ist, das angegriffene Stück wegzuziehen, indem man nie decken kann, ohne auch zugleich in irgend eine Richtung zu maskiren, ausgenommen mit dem Springer.

Eine Figur wechseln oder abtauschen nennt man, eine Figur des Gegners mit einer, seiner eigenen von gleichem Werthe, z. B. Laufer mit Laufer, oder Thurm mit Thurm nehmen, und sich die seinige dagegen wieder nehmen lassen. Diesem entgegen gesetzt ist

Digitized by Google

Die Aufopferung einer Figur, wobei man sich entweder einen Stein ganz ohne Ersatz nehmen läßt, oder eine Figur von größerem Werthe für eine mindere hingibt, z. B. einen Laufer für einen Bauer, einen Thurm für einen Springer ꝛc., um dadurch einen stärkern und freiern Angriff zu bekommen.

Rochen oder Rochiren will sagen, sich der oben angeführten Freiheit bedienen, den König zwei Schritte in einem Zuge gehen zu lassen.

Eine offene oder freie Linie ist diejenige, auf welcher kein Bauer von beiden Spielern mehr stehet.

Gambit heißt man die Spielart, nach welcher man auf den zweiten Zug, nachdem auf den ersten von beiden Seiten der Bauer des Königs oder der Königin zwei Schritte gezogen wurde, den Bauer des Laufers des Königs oder der Königin, nach Befinden des ersten Zuges, auch zwei Schritte ziehet, und ihm also dem Gegner ohne Ersatz dafür zu bekommen anbiethet.

Schach. Dieses Wort stammt aus dem Persischen her, und ist in dieser Sprache der Name des Regenten. Man muß dieses Wort jederzeit als eine Erinnerung an den Gegner sagen, wenn man einen Stein so zieht, daß man mit demselben auf den nächsten Zug den feindlichen König nehmen könnte, und man nennt dieses daher dem Könige Schach geben oder bieten. Da in dem Verluste des Königs der Verlust dieses Spieles besteht, so ist der Gegner, dessen König Schach geboten wurde, nunmehr gezwungen, entweder 1) den König aus dem gegebenen Schache zu ziehen, oder 2) einen Stein zur Bedeckung gegen den Angriff vor den König zu setzen, oder 3) den feindlichen Schach gebenden Stein zu nehmen. Stehet ihm durch

Digitized by Google

die Stellung seiner Steine keines dieser Hülfsmittel mehr zu Gebothe, so ist er

Schach-Matt, oder wie einige nach der Abstammung des Wortes besser schreiben wollen, Mad. Dieses Wort bezeichnet das Ende des Spieles, und derjenige, dessen König matt gesetzt wurde, hat die Parthie verloren, und wenn er auch noch keinen einzigen Stein verloren haben sollte. Hierdurch unterscheidet sich das Schachspiel von allen andern Brettspielen, in welchen der Verlust aller Steine den Verlust der Parthie bestimmt.

Blinder Matt. Wenn ein Spieler den feindlichen König Schach-Matt stellet, ohne es selbst bemerkt und ohne die Erinnerung: »Schach dem Könige,« gemacht zu haben, so wird dieß mit obigem Ausdruck bezeichnet.

Erstickes Schach-Matt ist, wenn der König so zwischen mehreren Steinen darin stehet, daß ihm kein Feld mehr frei bleibt, um aus dem ihm von einem Springer gegebenen Schach wegziehen zu können.

Verdecktes oder verborgenes Schach heißt man diejenige Lage, wenn zwischen meinem Könige und einer Figur, z. B. der Königin, dem Thurm oder Laufer des Gegners in der Richtung der Angriffslinie eine andere feindliche Figur stehet. Der König ist alsdann in Gefahr, durch Wegziehung der dazwischen stehenden Figur von der dahinter stehenden Schach zu bekommen. Hieraus entsteht

Das Abzug- oder aufgedeckte Schach, wenn in der eben erwähnten Lage, durch Wegziehung der Figur, wirklich Schach gegeben wird. Dieß ist einer der gefahrbringendsten Züge; denn, da der Gegner

Digitized by Google

vor Allem das Schach decken muß, so kann in den meisten Fällen die abziehende Figur ungehindert einen Stein nehmen, oder auch sich auf den Angriff eines Andern stellen.

Kann aber durch die abziehende Figur ebenfalls auf einem andern Felde dem feindlichen Könige Schach geboten werden, so nennt man dieß ein doppeltes oder Doppel-Schach, weil man dadurch in einem Zuge von zwei verschiedenen Seiten dem Könige Schach bietet. Auch dieser Zug ist sehr gefährlich, weil der König dadurch gezwungen wird, auf ein anderes noch unangegriffenes Feld zu gehen, denn auf einen Zug kann man sich nicht gegen ein von zwei verschiedenen Seiten gegebenes Schach decken, und eine der Schach gebenden Figuren zu nehmen, würde auch nichts nützen, weil der König alsdann doch noch in dem Schache der andern Figur bliebe.

Immerwährendes oder auch ewiges Schach heißt man, wenn der König sich in einer solchen Stellung befindet, daß ihm von den feindlichen Figuren auf jeden Zug Schach geboten werden kann, doch ohne daß diese im Stande wären, ihn Matt zu stellen. Gewöhnlich geschieht dieses mit der Königin, die der Unterstützung einer andern Figur beraubt ist, und eine solche Parthie muß nothwendig unentschieden bleiben, weil ein immerwährendes Schach allezeit nur als Nothhülfe in der Ueberzeugung gegeben wird, daß man die Parthie nicht mehr gewinnen könne, und man sich doch nicht der Gefahr aussetzen will, sie zu verlieren.

Patt oder Schachpatt ist es, wenn die noch vorräthigen Steine eines Spieles so eingesperrt sind, daß sie nicht mehr ziehen können, und der König von

Digitized by Google

den feindlichen Figuren gleichfalls so eingeschlossen ist, daß er, ohne doch selbst im Schach zu stehen, seinen Platz nicht verändern kann, ohne in selbiges zu kommen. Dieß endigt natürlich die Parthie; ob aber zum Vortheil des Patt gesetzten Spielers oder des Gegners, darüber muß man sich mit seinem Gegner vorher verständigen, oder sich nach dem an jedem Orte üblichen Gebrauche richten.

Remis (Partie remise, aufgehobene Parthie) bleibt jedes Spiel, in welchem keiner von beiden Spielern, aus Mangel der dazu erforderlichen Steine oder durch die besondere Lage des Spieles, im Stande ist, seinen Gegner matt zu machen.

Doppel-Bauer wird jener genannt, der durch das Nehmen eines feindlichen Steines auf eine Linie gekommen ist, auf welcher sich vor oder hinter ihm schon einer befindet.

Verbundener Bauer ist jener, der von einem andern unterstützt oder gedeckt ist, oder es im erforderlichen Falle, noch werden kann.

Gelöster oder einzelner Bauer hingegen ist einer, welcher so allein stehet, daß er nicht mehr durch einen andern unterstützt werden kann.

Freibauer heißt derjenige, welcher in seinem Gange zum ersten Felde des Gegners bei keinem feindlichen Bauer mehr vorbei zu gehen hat.

Isolirter König (roi dépouillé) nennt man den König, der alle seine Stücke verloren hat und allein auf dem Brett ist.

Opposition nennt man die Stellung der beiden Könige, wenn sie einander gerade gegenüber, so nahe als möglich stehen.

Digitized by Google

Bezeichneter Bauer oder Officier (pion (piece) coëffé) nennt man das Stück, womit sich zuweilen gute Spieler anheischig machen, den Gegner matt zu setzen.

Maskiren (masquer) sagt man von einem Stücke, das sich in die Gangdirektion eines andern stellt, und dadurch dessen Wirkung einschränkt.

Man muß das Maskiren nicht mit dem Decken verwechseln, denn der Ausdruck maskiren wird nur dann gebraucht, wenn man die Wirkung des maskirten Stückes einschränkt, ohne daß es in der maskirten Direktion angegriffen wird.

II. Anweisung zum Gebrauche der Tabellen und Erklärung der darin vorkommenden Zeichen.

Um die auf den Tabellen ausgearbeiteten Musterspiele nebst ihren vielen Veränderungen zur Selbstbelehrung durchspielen zu können, lasse man sich ein Schachbret verfertigen, welches nach dem diesem Buche beigefügten Muster bezeichnet seyn muß.

Man lege nämlich ein Schachbret, wie schon früher bemerkt, so vor sich hin, daß man ein weißes Eckfeld zur rechten habe, und bezeichne von der linken zur rechten Hand die 8 Felder der ersten Reihe mit den Buchstaben A, B, C, D, E, F, G, H. Auf die linke Seite des Schachbretes schreibe man von unten hinauf die Zahlen 1 bis 8. Nun drehe man das Schachbret herum, und schreibe dieselben Buchstaben unter die ersten 8 Felder, aber von der rechten zur linken Hand, und ebenfalls dieselben Zahlen auf die

Digitized by Google

linke Seite, aber von oben herab. Durch diese Bezeichnung ist man im Stande, mit wenigen Zeichen jeden Zug deutlich und bestimmt auszudrücken, denn der Buchstabe zeiget allezeit die Linie, und die Ziffer das zu bestimmende Feld dieser Linie an.

Die Bezeichnung des ersten Zuges im ersten Musterspiele E 2, E 4 bedeutet daher, daß der Stein, welcher auf dem zweiten Felde der E Linie stehet, welches hier ein Bauer ist, auf das vierte Feld dieser Linie gehen solle. Eben so bedeutet die Bezeichnung des zweiten Zuges des Schwarzen im ersten Musterspiele F 8, C 5, daß der auf dem achten Felde der F Linie befindliche Stein, hier ein Laufer, auf das fünfte Feld der C Linie gehen solle. Durch geringe Uebung und Aufmerksamkeit wird der Anfänger in Kurzem dahin gelangen, einen jeden vorgeschriebenen Zug leicht und sicher zu finden. Jeder Kreis in den Tabellen enthält einen Zug des Weißen, und den Gegenzug des Schwarzen. Die durch die Kreise über die ganze Tafel laufenden Querlinien sind auf der linken Seite der Tabelle numerirt, und zeigen die Anzahl der Züge an. Die über dieser Linie in dem Kreise stehende Bezeichnung bestimmt den Zug der weißen, die darunter stehende den der schwarzen Steine. Die mannigfaltigen, auf verschiedenen Zügen zu machenden Veränderungen, sind durch punktirte Linien an den Hauptzug angehängt, und oben mit römischen Ziffern bezeichnet, um sowohl in den Anmerkungen zu den Musterspielen als in der Angabe der verschiedenen Stellungen darauf hinweisen zu können. Die wenigsten Spiele mit ihren Veränderungen sind bis auf das Schachmatt ausgeführt, sondern mehrentheils nur so weit, als es nöthig war, um durch die erreichte vortheilhaftere Stel-

Digitized by Google

Digitized by Google

lung oder durch den Gewinn einer Figur die guten oder bösen Folgen der vorhergegangenen Züge recht bemerkbar zu machen.

Die an den Kreisen in einer Einklammerung stehenden Ziffern weisen auf die Anmerkungen zu den Tabellen hin.

Außerdem kommen noch folgende Zeichen darin vor, als:

1) Ein einfaches Kreuz. Dieß bedeutet, daß durch diesen Zug dem Gegner Schach geboten werde.

2) Ein doppeltes Kreuz, welches Schach-Matt anzeigt.

3) Eine kleine Null bedeutet, daß auf diesen Zug dem Gegner ein Stein genommen werden müsse, und

4) Zwei kleine, durch einen Strich mit einander verbundene Nullen sind das Zeichen des Rochirens, bei welchen, in zweifelhaften Fällen, sich auch noch ein r oder l befindet, um das Rochat auf der rechten oder linken Seite damit zu bestimmen.

III. Gesetze, welche bei dem Schachspiele zu beobachten sind.

I.

Das Schachbret muß so gestellt werden, daß ein jeder Spieler ein weißes Eckfeld zur rechten Hand hat. Im Falle das Bret unrecht gesetzt worden wäre, kann derjenige, welcher diesen Fehler vor seinem vierten Zuge bemerkt, verlangen, daß das Spiel neu angefangen werde. Haben aber beide schon den vierten Zug gemacht,

Digitized by Google

ohne darauf Acht zu haben, so bleibe das Spiel im Gange, oder kann nur mit beiderseitiger Einwilligung neu angefangen werden.

II.

Sind die Steine beim Aufsetzen unrecht gestellt worden, ist gleichfalls das erste Gesetz in Anwendung zu bringen.

III.

Fehlet einem von beiden Spielern ein Stein, und er bemerkt dieß erst nach beiderseitigem vierten Zuge, so muß die Parthie ohne Ersetzung des fehlenden Steines fortgespielt werden.

IV.

Wird in einer Parthie mit Vorgebung eines Steines vergessen, diesen Stein aus dem Spiele zu nehmen, so muß die Parthie so ausgespielt werden. Sollte jedoch derjenige, welcher durch dieses Versehen um den zugestandenen Vortheil des vorgegebenen Steines gebracht wurde, die Parthie verlieren, so gilt dieß nur für Remis.

V.

Bei der ersten Parthie wird durch das Loos bestimmt, wer den Anzug haben soll; nachher wechseln die Spieler mit einander ab. Gibt aber einer dem andern einen Stein vor, so hat der Vorgebende allezeit den Anzug.

VI.

Es ist nicht erlaubt, auf den ersten Zug zwei Steine auf einmahl zu ziehen, so wenig es gestattet werden kann, bei dem Rochiren auch noch einen Bauer zu ziehen.

Digitized by Google

VII.

Wer einen Stein berührt, muß ihn ziehen (Pièce touchée — pièce jouée), und hat man die Hand von dem Steine weggezogen, so darf man den Zug nicht mehr ändern.

VIII.

Wer einen feindlichen Stein berührt, kann von dem Gegner gezwungen werden, denselben zu nehmen, im Falle dieses der Stellung der Steine nach möglich ist.

IX.

Wer mit einem Steine einen falschen, demselben seinem Gange nach nicht zukommenden Zug macht, muß diesen auf Verlangen des Gegners, mit Verlust des Zuges, wieder zurücksetzen. Jedoch steht es dem Gegner auch frei, einen solchen Zug als richtig gelten zu lassen.

X.

Man ist nur verbunden, dem Könige allein Schach zu sagen, nicht, wie einige verlangen, auch der Dame, oder gar den Thürmen.

XI.

Würde ein Spieler durch ein vom Gegner durch den Zuruf gebotenes, aber durch seinen Zug nicht wirklich gegebenes Schach verleitet, seinen König oder einen andern Stein zu berühren, so ist das Gesetz Nr. VII. in diesem Falle nicht in Ausübung zu bringen, wofern der Fehler noch vor dem Nachzuge des Gegners bemerkt wird.

Digitized by Google

XII.

Wenn derjenige, dem Schach gegeben und zugerufen wird, seinen König dennoch aus Unachtsamkeit ungedeckt stehen läßt, so muß er den gemachten Zug zurücknehmen und der Schachbietende hat das Recht, zu bestimmen, ob er die angreifende Figur nehmen, eine andere vorsetzen oder den König ziehen solle.

Wenn ihm aber das gegebene Schach nicht zugerufen worden wäre, so müßte er zwar gleichfalls den gemachten Zug zurücknehmen, könnte jedoch das Schach nach seiner eignen Wahl decken.

XIII.

Es ist erlaubt, den feindlichen König von allen Steinen zu entblößen, und ihn einzeln matt zu machen.

XIV.

Derjenige, welcher in der Lage ist, sich ein immerwährendes Schach geben lassen zu müssen, sei es aus dem Grunde, weil er sich nicht mehr gegen das Schach decken kann, oder weil er augenscheinlich in der Gefahr wäre, durch jeden andern Zug matt werden zu müssen, hat das Recht, die Parthie als unentschieden aufzuheben, wofern sich der Gegner nicht erklärt, von dem immerwährenden Schache abzustehen.

XV.

Sollte ein Spieler nicht im Stande zu sein scheinen, irgend ein schweres Matt, z. B. das Matt vom Laufer und Springer u. dgl. zu erzwingen, so soll auf Ansuchen des andern Spielers der Schluß des Spieles auf fünfzig Züge festgesetzt werden, und wenn diese fruchtlos gemacht worden sind, so wird die Parthie als remis aufgehoben.

Digitized by Google

XVI.

Wird der König patt gesetzt, so hebt dieß ebenfalls die Parthie als remis auf. Doch kommt es auf Verabredung an, ob der patt gesetzte nicht die Hälfte des Einsatzes verlieren solle. Manche wollen sogar, daß derjenige gewinnen solle, welcher sich patt setzen lassen kann *).

XVII.

Jeder Bauer, welcher bis auf das erste Feld des Gegners vordringt, tritt sogleich in den Rang und in die Wirksamkeit der Königin, oder einer jeden andern Figur, welche bis dahin dem Spieler schon abgeht, nach dessen eigener Wahl. Sollte sich jedoch der Fall ereignen, daß ein Bauer bis dahin gelangte, ohne daß der Spieler irgend eine Figur verloren hätte, so bleibt dieser Bauer so lange stehen, bis eine Figur aus dem Spiele kommt, in dessen Wirksamkeit derselbe alsdann gleich zu treten hat **).

*) Man hat dieses als ein Gesetz der Engländer, in sehr vielen Schachbüchern angeführt, doch scheint es nicht in England zu gelten; wenigstens findet sich in einem in London 1808 herausgekommenen Werke folgende Regel nebst beigefügtem Zusatz: »Wenn der König patt gesetzt wird, so ist das Spiel unentschieden.«

»Zu Parsloe's Hotel, wo die ersten Spieler Europa's einen Clubb hielten, verlor ehedem derjenige das Spiel, welcher seinen Gegner patt setzte, in der Türkei gewinnt im Gegentheil der, welcher patt setzt. In Frankreich, Italien, Deutschland ꝛc. wurde patt jederzeit für unentschieden angesehen.«

**) Dieses Gesetz ist fast überall in Deutschland als gültig angenommen worden, und doch können sich Fälle ereignen, in welchen es durchaus nicht in Ausübung zu bringen ist, wenn man nicht die ersten Grundgesetze des Schachspieles umstoßen will. Ein Beispiel wird dieß deutlicher machen. Man nehme also folgende Stellung der schwarzen Steine an, in welche sie freilich selten kommen werden, die aber gewiß weit weniger unnatürlich und gezwungen ist, als viele von Stamma's Endspielen.

Digitized by Google

Anmerkung.

Diese Gesetze sind in Deutschland allgemein von den ersten Spielern angenommen; jedoch kommt es auf

K, F 8. D. D 8. L, A 8. H 8. L, E 7. S, E 6. G 8
B, A 7. B 6. C 5. D 6. E 5. H 7.

Weiß hat durch Zufall und Fehler des Gegners alle Figuren erhalten; zu unserm Behufe ist aber nur die Stellung von folgenden zu bestimmen, als

D E 3. L, B 5. S, E 4. F 5

In dieser Lage ist ein weißer Bauer bis auf G 7 vorgedrungen, wo er jetzt Schach, König und Thurm gibt. Der schwarze König kann nicht anders ausweichen als F 7. Weiß nimmt nunmehr den schwarzen Thurm mit dem Bauer, welcher aber, obigem Gesetz zufolge, so lange als ein Unbenahmter stehen bleiben muß, bis eine Figur verloren gegangen ist, in deren Wirkung er in dem Augenblick zu treten hat, als dieselbe vom Schachbrete verschwindet. Daß der König nicht selbst ins Schach gestellt werden, oder über einen Zug darin stehen bleiben darf, ist ein aus der Natur dieses Spieles hervorgehendes, durch keine Bedingung einzuschränkendes Gesetz. In unserm Beispiele befindet sich aber jetzt der schwarze König in der Richtung des Angriffes des vielleicht in einen Springer sich verwandelnden Bauers. So lange er also auf diesem Felde steht, können die beiden weißen Springer ungestraft jeden Stein des Gegners nehmen; denn in dem Augenblick, als Schwarz einen weißen Springer zurück nehmen würde, träte der Bauer in die Wirkung desselben, und der schwarze König stände im Schach. Da sich nun der König nicht selbst ins Schach setzen darf, so müßte man entweder erlauben, daß Schwarz zwei Züge hinter einander machte, oder daß der weiße Bauer erst nach dem nächsten Zuge des weißen in den Rang des verlornen Springers zu treten habe. Eins ist so lächerlich und den ersten Regeln des Spieles zuwider, wie das andere, und es bleibt kein anderer Ausweg, als daß Schwarz keinen Springer nehmen dürfe, so lang sich sein König auf F 7 oder G 6 befindet. Um das Lächerliche dieses Gesetzes noch deutlicher ans Licht zu setzen, wollen wir unser Spiel weiter verfolgen. Gesetzt: Weiß gäbe nun mit dem Springer E 4 durch das Nehmen des Bauers auf D 6 Schach, so darf Schwarz aus obigem Grunde nicht nehmen, er muß daher den König ziehen. Gehet er F 8 oder F 6, so ist es in beiden Fällen Matt durch das Schach der Königin auf H 6, denn nähme der Springer auf G 8 die Königin, so träte in dem Augenblicke der Bauer in die Wirkung derselben

Digitized by Google

Verabredung der Spieler an, ob sie sich im Allgemeinen darnach richten, oder bei einem oder dem andern Ausnahmen machen wollen. Besonders ist es anzurathen, sich mit fremden Spielern, mit denen man vielleicht um einen hohen Preis spielen will, über den betreffenden Gegenstand des Gesetzes XIII. XIV. XV. XVI. und XVII. bestimmt zu verabreden.

---

und der König stände im Schach. Wiche aber der König auf G. 6 aus, so nähme der Springer auf F 5 den Laufer auf E 7, gäbe wieder Schach, und so gingen alle Figuren, und gewiß auch das Spiel verloren. Jeder Schachspieler wird leicht im Stande sein, sich alle aus diesem Gesetze entspringenden Lächerlichkeiten und Inconsequenzen selbst zu entziffern. Es wäre daher sehr zu wünschen, daß man allgemein das uralte Gesetz wieder in Wirksamkeit treten lassen wollte, nach welchem der Spieler, welcher einen Bauer zur Dame bringt, berechtigt ist, sich eine neue Königin oder jede andere Figur dafür geben zu lassen, unbeachtet, ob er diese schon verloren habe oder nicht. Die Akademie der Schachliebhaber zu Paris, und mehrere neuere berühmte Schachspieler haben sich ebenfalls dafür erklärt. Wollte man aber doch eine Einschränkung darin machen, aus dem Grunde, weil zwei Königinnen zu viel Uebergewicht geben würden, so könnte man dieses Gesetz auf folgende Art abändern:

Wenn einer von beiden Spielern einen Bauer bis auf das erste Feld des Gegners bringt, so kann er sich eine jede Figur dafür geben lassen, welche er nach der Lage des Spieles am vortheilhaftesten zu brauchen gedenkt, ohne Rücksicht, ob er dieselbe schon verloren hatte oder nicht; nur allein die Königin darf er nicht verlangen, wenn die seinige noch im Spiele ist. Jedoch muß der Spieler gleich bei dem Hineinziehen in die Dame die Figur bestimmen, welche er zu haben wünscht, damit sich der Gegner bei seinem folgenden Zuge darnach zu richten weiß; indem diese Figur augenblicklich in Wirksamkeit tritt, und mit derselben gleich bei dem Hineinziehen in die Dame Schach geboten werden kann.

Vorstehende Anmerkung ist ganz von Allgaier selbst verfaßt, wovon sich Walder leicht hätte überzeugen können, wenn er anstatt der sechsten Auflage, die fünfte übersetzt hätte.

Digitized by Google

Zur größeren Vollständigkeit und zugleich zur Erläuterung der vorstehenden Regeln, folgen hier die Gesetze, welche der Pariser Schachklub angenommen hat.

Regeln des Schachspiels, welche der Pariser Schach-Cerele angenommen hat.

I.

Das Schachbret muß so gelegt werden, daß die Spieler beide zur rechten Hand ein weißes Feld haben. Ist das Bret nicht so gelegt worden, und der Irrthum wird erst entdeckt, wenn jeder vier Züge gethan hat, dann muß es unverändert während des Spiels so verbleiben; wenn aber diese unrichtige Lage bemerkt wird, ehe jeder vier Züge gethan, dann hat jeder derselben das Recht, zu verlangen, daß das Spiel von Neuem angefangen werde.

II.

Ist beim Anfange des Spiels ein Stein nicht auf das ihm gehörige Feld gestellt, oder gar nicht aufs Bret gebracht worden, dann kann dieß berichtiget, oder der fehlende Stein hinzugestellt werden, vorausgesetzt, daß jeder Spieler noch nicht vier Züge gethan hat; ist dies aber geschehen, dann muß das Spiel so ausgespielt werden, wie es angefangen wurde.

III.

Wenn ein Spieler einen Bauer oder eine Figur vorgibt und er vergißt dieses Stück vom Bret zu entfernen, so kann derjenige, welcher dadurch Schaden leidet, nach Belieben diese Parthie ausspielen oder vom Neuen anfangen.

Digitized by Google

IV.

Beim Gleichspielen (das heißt, wenn keiner dem andern vorgibt) wird um den Anfang gelosset und dann mit dem Zuge abgewechselt, selbst, wenn eine Parthie remise würde.

V.

Ein Spieler, der eine Figur oder einen Bauer vergibt, hat immer den ersten Zug.

VI.

Wenn beide mit derselben Farbe spielen wollen, so wird darum gelos't. Während einer Sitzung behält jeder Spieler die Farbe, die er hat.

VII.

Bei dem Vorgeben eines Bauers ist immer jener des Königslaufers verstanden. Werden aber mehrere Züge vorgegeben, so gilt die Regel, mit keinen dieser Züge die Hälfte des Schachbretes zu überspringen.

VIII.

Wenn der Spieler, der ziehen soll, einen Stein oder Bauer berührt, so muß er denselben ziehen, wenn er nicht im Anfange der Berührung sagt j'adoube (d. h. ich stelle ihn richtig). Selbst um eine Figur, die auf einen zweideutigen Platz steht, zurecht zu richten, muß man sagen, j'adoube.

IX.

Wenn man einen Stein auf einen Platz gestellt und ausgelassen hat, so kann man ihn nicht mehr auf einen andern Platz stellen, so lange man ihn aber nicht ausgelassen hat, kann der Zug geändert werden.

X.

Wenn man einen Stein des Gegners berühret, ohne j'adoube zu sagen, so kann derselbe verlangen, daß die-

Digitized by Google

ser Stein genommen werde; ist dieses aber nicht möglich, so muß der König ziehen, kann aber der König gar nicht ziehen, oder würde er durch seinen Zug sich ins Schach setzen, so hat dieser Fehler keine Folge.

XI.

Ziehet man irrigerweise einen Stein des Gegners, so hat dieser darüber zu bestimmen, ob dieser Stein genommen werden soll, wenn es möglich ist, ob er wieder auf sein Feld zurückgestellt werden soll, und dann den König zu ziehen, oder ob er da stehen bleiben muß, wo er hingestellt wurde.

XII.

Hat der König in Folge eines Fehlers ziehen müssen, so kann er nicht mehr rochiren.

XIII.

Wenn man einen Stein des Gegners mit einem Stein nimmt, welcher ihn nicht nehmen kann, so muß man diesen Stein mit einem andern Stein nehmen.

XIV.

Wenn man unachtsamerweise seinen eigenen Stein mit einer Figur nimmt, so kann der Gegner wählen, ein Wort welches von beiden Stücken ziehen soll.

XV.

Wenn man mit einem Stein einen unrichtigen Gang macht, so kann der Gegner auswählen, ob dieser Stein auf diesen Platz bleiben, ob er damit einen richtigen Zug machen, oder ob der Stein zurückgesetzt und dafür der König gezogen werden soll.

XVI.

Wenn man zwei Züge hinter einander macht, so kann der Gegner beide Züge gelten lassen oder verlangen, daß der zweite Zug zurück gesetzt werde.

Digitized by Google

XVII.

Jeder Bauer kann im ersten Zuge zwei Felder ziehen, aber in diesem Fall kann ihn jeder freundliche Bauer so nehmen, als wenn er nur ein Feld gezogen hätte.

Der König darf beim Rochiren nur zwei Felder ziehen, und der Thurm muß sich dann rechts oder links auf das nächste Feld stellen.

Der König darf nicht mehr rochen

1) Wenn er im Schach steht.

2) Wenn er schon gezogen hat.

3) Wenn er während des Rochat über ein Feld ziehen muß, worauf ihm eine feindliche Figur Schach gebe, wenn er auf selben stände.

4) Wenn der Thurm, mit dem er rochirt, sich schon bewegt hat.

Wenn man in einem dieser Fälle rochen wollte, so kann der Gegner verlangen, daß entweder der König oder der Thurm ziehen soll.

Wer einen Thurm vergibt, kann auch auf jene Seite rochen, wo ihm der Thurm fehlt, indem er sagt: ich roche.

XVIII.

Wenn ein Bauer das achte Feld erreicht, so kann man dafür die Dame oder eine andere Figur begehren.

XIX.

Wenn man ein Stück spielt, welches man nicht ziehen kann, ohne den König einem Schach auszusetzen, so muß der König gezogen werden. Ist aber der König aus irgend einer Ursache auch verhindert zu ziehen, so hat der Fehler keine Folge.

Digitized by Google

XX.

Dem Könige muß man Schach ansagen. Wenn das Schach nicht angesagt wird, und der Gegner macht einen Zug, wodurch das Schach nicht vertheidiget wird, so darf man nicht im folgenden Zuge Schach sagen und zugleich eine Figur nehmen oder nur angreifen, sondern man muß erlauben, daß der Gegner seinen Zug zurücknimmt und das Schach vertheidiget.

XXI.

Bemerkt man, daß der König einige Züge hindurch im Schach gewesen sey, und es ist nicht mehr zu entscheiden, ob ihm Schach gegeben worden oder ob er sich selbst hineingestellt hat, so kann derjenige, dessen König im Schach steht, seinen letzten Zug zurücknehmen und das Schach vertheidigen.

XXII.

Hat der Gegner Schach angesagt, ohne daß es der Fall sey, und man hat in Folge dessen den König gezogen oder einen Stein vorgesetzt, so kann man diesen Zug zurücknehmen, wenn man den Irrthum bemerkt, ehe der Gegner seinen Zug gemacht hat.

XXIII.

Als allgemeine Regel gilt: Jeder unrichtige Zug bleibt stehen, sobald derjenige, der ihn gethan nach dem Zug des Gegners schon gezogen oder nur eine Figur berührt hat.

XXIV.

Kann man weder einen Stein noch den König ziehen, ohne Schach zu bekommen, so ist der König patt und die Parthie ist remis.

Digitized by Google

XXV.

Scheint es, daß ein Spieler ein schweres Matt nicht machen kann, wie z. B das Matt des Springers und Laufers gegen den König, oder jenes des Laufers und Thurms gegen Thurm oder des Königs gegen Thurm, so werden auf Verlangen des Gegners hiezu 60 Züge bestimmt, sind diese 60 Züge vorbei, so ist die Parthie remise.

XXVI.

Entstehet irgend ein Streit unter den Spielern, so soll er nach den vorstehenden Regeln entschieden werden. Wenn aber darüber ein Streit entsteht, ob eine Regel verletzt wurde oder nicht, so sind die Spieler schuldig sich dem Urtheile der Zuschauer zu unterwerfen.

Digitized by Google

Zweiter Abschnitt.

Theoretische Grundsätze.

Einleitung.

Wie schon früher bei Erklärung der Bedeutung der Ausdrücke Schach und Matt erwähnt wurde, bestimmt in dem Schachspiele nicht die Erbeutung oder der Verlust der einzelnen Figuren zugleich auch den Verlust oder Gewinn der Parthie, sondern derjenige bleibt Sieger, welcher den König des Gegners durch den Angriff seiner Steine in eine solche Stellung gebracht hat, daß er sich gegen denselben nicht mehr decken kann, und sich daher gefangen geben muß. Der König ist also der Hauptstein, durch welchen alle andern erst Leben, Bedeutung und Wirksamkeit bekommen, und welche ohne Unterschied erforderlichen Falles zu seinem Schutze aufgeopfert werden müssen. Er selbst ist unverletzlich, und kann nie genommen werden, denn in dem Augenblicke, als er vom Schachbrete verschwände, wäre auch die Parthie beendigt. Daher darf er auch nie ein Feld betreten, welches dem Angriffe einer feindlichen Figur ausgesetzt ist.

Selbst jeder Anfänger wird nun leicht einsehen, daß der eben angeführte Endzweck des Spieles, den feindlichen König gefangen oder matt zu setzen, gegen einen aufmerksamen Gegner nicht durch wenige Züge in der

Digitized by Google

Mitte seiner Figuren zu erreichen ist, da derselbe eben diese Absicht gegen mich hat, und ihm auch ebenfalls dieselben Mittel zu Gebote stehen; das Matt kann daher mehrentheils nur durch viele zweckmäßige, die Angriffe des Gegners vereitelnde, und auf oft sehr entfernte Folge berechnete Züge bewirkt werden. Bei der unendlichen Menge der möglicher Weise zu machenden Züge und Gegenzüge, würde es eine die menschlichen Kräfte übersteigende und der ungeheueren Weitläufigkeit wegen doch nutzlose Arbeit sein, für jede nur immer denkbare Stellung den bestmöglichsten Zug zu bestimmen. Man muß sich daher begnügen, allgemeine Regeln anzugeben, und den Nutzen der Befolgung derselben durch mehre praktische Beispiele zu belegen.

Es ist gar nicht gleichgültig, mit welchen Zügen man eine Parthie anfängt, denn von ihnen hängt meistens der Gewinn und Verlust ab. Lagert man gleich Anfangs seine Steine so, daß man alle nach Willkühr zur Vertheidigung und zum Angriff gebrauchen kann, so wird man einen entschiedenen Vortheil über einen Gegner haben, welcher im Anfange nur mit einer, höchstens zwei Figuren spielt, oder seinen Steinen durch seine ersten Züge selbst den freien Ausgang versperrt. Es gibt daher gute und schlechte Anfangszüge. Gute sind jene, durch welche der Vortheil, seinen Figuren freien Ausgang zu verschaffen, erreicht wird, schlechte hingegen diejenigen, durch welche eine Figur die andere sperrt, oder durch welche der König unnöthiger Weise dem Angriffe des Gegners ausgesetzt wird.

Aus diesem Gesichtspuncte betrachtet, ist die Anzahl der guten Anfangszüge sehr gering, denn nur wenige verschaffen den eben erwähnten Vortheil. Meister in der

Digitized by Google

Schachspielkunst halten schon seit langen Zeiten für das Zweckmäßigste, auf den ersten Zug den Pion des Königs von beiden Seiten zwei Schritte vorzurücken, weil durch keinen andern Zug so vielen Figuren freier Ausgang verschafft wird.

Den besten zweiten Zug zu bestimmen, sind sie schon uneins. Verehrer und Schüler des berühmten Philidor ziehen auf den zweiten Zug den Königslaufer auf das vierte Feld des Laufers der Königin, und verwerfen ganz den Zug des nicht minder berühmten Lolli und seiner Anhänger, das Königspferd auf das dritte Feld des Laufers des Königs zu spielen.

Diese Gründer zweier bekannten Schachspielsekten, waren beide vortreffliche Künstler, und jeder hat in seiner Art zu spielen etwas besonders Ausgezeichnetes und Schönes. Das Pionspiel des Philidor und seine Stärke mit dem Laufer in Verbindung mit den Pions ist unvergleichlich, aber eben so zu bewundern ist es, mit welcher Geschicklichkeit Lolli seine Figuren, besonders die Pferde zu gebrauchen und mit ihnen Einfälle in das feindliche Spiel zu machen versteht.

Aber nicht allein in den Anfangszügen, sondern auch in der Fortsetzung des Spieles sind diese beiden Meister sehr von einander verschieden, ja oft sind sie ganz entgegengesetzter Meinung. So behauptet z. B. Philidor, der Gambitspieler müsse gewinnen oder wenigstens Remis machen; Lolli läßt ihn verlieren.

Durch diese zwei Schriftsteller *) sind also nun zwei

*) Analyse du jeu des échecs, par Philidor. 8. Londres 1777. oder 18. Paris. Koenig. 1804.

Philidor, A. D. praktische Anweisung zum Schachspiel.

Digitized by Google

Arten Schach zu spielen, oder so zu sagen, zwei Systeme entstanden, denn außer diesen beiden ist uns kein anderer Schriftsteller bekannt, welcher, mit Festsetzung bestimmter Regeln, Abhandlungen über ganze Partien geschrieben hätte. Herzog August von Braunschweig und Lüneburg hat uns zwar unter dem angenommenen Namen: Gustavus Selenus, ein Werk *) hinterlassen, welches zu seiner Zeit viel Werth gehabt haben mag, und auch jetzt noch als das erste deutsche Originalwerk dieser Art sehr schätzbar ist; allein bei unsern jetzigen Fortschritten in der Schachspielkunst ist es unbrauchbar geworden, da man größten Theils von den darin gelehrten Spielarten und Mißbräuchen abgegangen ist. — Gioacchimo Greco, mit dem Beinamen Calabrois **), hat nur einige praktische Spiele ohne Anmerkungen und Regeln herausgegeben, deren Durchspielung Anfängern nicht einmahl anzurathen ist, da er mehrentheils nicht nach einem wohl angelegten und consequent ausgeführten Plane ziehen, sondern durch überraschende Züge und oft durch Fehler des Gegners gewinnen läßt. — Philipp Stamma ***) hinterließ bloß hundert meister-

---

Dritte verbesserte Auflage. 8. Gotha 1810. Auch existiren mehre neuere Ausgaben in englischer Sprache.

Osservazione sopra il giuoco degli scacchi ossia il giuoco degli scacchi esposto da G. B. Lolli. fol. Bologna 1763.

Von letzterem Werke ist uns weder eine deutsche noch eine französische Übersetzung bekannt.

*) Es erschien unter dem Titel: das Schach oder Königsspiel, von Gustavo Seleno. 4. Lipsiae 1616, und ist jetzt äußerst selten.

**) Le jeu des échecs, traduit de l'italien de Gioachimo Greco, Calabrois. à Liège. 12. 1741.

Moses Hirschel das Schach des Gioachimo Greco, Calabrois, und die Schachspielgeheimnisse des Stamma. gr. 8. Bresl. 1794.

***) Essai sur le jeu des échecs, où l'on donne quelques règles pour

Digitized by Google

hafte Endspiele, welche einige vielleicht nur durch Druckfehler entstandene Unrichtigkeiten abgerechnet, einen Spieler erster Classe verrathen, der sich mit unendlichem Scharfsinn noch in den schwierigsten Fällen zu helfen weiß. Da sie aber größten Theils so gekünstelt sind, daß sie im wirklichen Spiele höchst selten vorkommen können, und mit gar keinen Anmerkungen begleitet sind, die doch häufig zur Berichtigung der Züge sehr nothwendig wären, so eignen sie sich mehr zur Schärfung des Nachdenkens für geübte Schachspieler, als zu einem Hülfsmittel der Belehrung für Anfänger. — Das von einer Schachliebhaber-Gesellschaft zu Paris *) herausgegebene Werk kann hingegen Anfängern sehr gute Dienste leisten, da es regelmäßige und leicht verständliche, mit lehrreichen Anmerkungen begleitete Spiele enthält; es stellt aber eben so wenig, wie einige neuerdings in Deutschland erschienene Schriften, ein neues System der Schachspielkunst auf. Ungeachtet dessen verdienet unter letztern folgendes Werk eine vorzügliche Erwähnung: Koch, J. Fr. W, Codex der Schachspielkunst nach den Musterspielen und Regeln der größten Meister.

---

le bien jouer, et remporter l'avantage par des coups fins et subtils que l'on peut appeler les secrets de ce jeu. Par le Sieur Philippe Stamma. 12. a la Haye. 1741.

Nouvelle manière de jouer aux échecs selon la méthode de Ph. Stamma. 12. Utr cht 1777.

Deutsche Übersetzung hiervon sind dem obigen Werke von Moses Hirschel und den hiernächst angezeigten beigefügt.

*) Traité théorique et pratique du jeu des échecs, par une société d'amateurs. 12. Paris 1786.

Theoretisch-praktischer Unterricht im Schachspiele, von einer Gesellschaft von Liebhabern, aus dem französischen, nebst den hundert Schachspiel-Endungen des Ph. Stamma. 8. Berlin 1760. Mit einem neuen Titel versehen. Leipzig 1797.

Digitized by Google

Zweite vermehrte Auflage. 2 Theile gr. 8. Magdeburg 1813. Dieses Werk enthält die vorzüglichsten in den angezeigten und noch einigen andern Schriften vorkommenden Spiele, mit mühsamen Fleiß in eine zweckmäßige Ordnung zusammengetragen, und mit Anmerkungen begleitet. Obgleich dieses Werk wegen der unsystematischen Vielseitigkeit in der Behandlung dieses Spieles, welche als ein Auszug aus so verschiedenen Schriftstellern nicht zu vermeiden war, nicht für ganz zweckmäßig zum Selbstunterrichte für noch Unerfahrne erklärt werden kann, so ist es doch gewiß ein sehr schätzbares, fast unentbehrliches Hülfsmittel für Jeden, der das Schachspiel wirklich studieren, und mit den Eigenheiten der größten Meister vertraut werden will. Es macht die Anschaffung der oft seltenen und theuern erst genannten Werke fast ganz entbehrlich, und verschafft noch überdieß den Vortheil, daß man in selbigem alle Spiele in der, auch in dieser Anleitung gebrauchten, so bequemen Bezeichnung der Züge übersetzt findet, welche in vielen der Originalwerke sehr schwülstig und mühsam nachzuspielen sind.

Alle diese Werke habe ich nicht nur gelesen, sondern auch mit vielem Fleiße durchstudiert; und da ich übrigens Jahre lang häufige Gelegenheit hatte, mich mit guten Spielern zu üben, so erlangte ich eine solche Fertigkeit darin, daß ich Unterricht ertheilen konnte. Aber jetzt lernte ich einsehen, was es für ein großer Unterschied ist, zwischen selbst gut spielen zu können, und einen andern gut spielen zu lehren. Einem Schüler den Gang der Figuren zu zeigen, kurz, ihm die im ersten Abschnitte enthaltenen Vorkenntnisse beizubringen, ist freilich leicht, aber ihn auf die Feinheit des Spie-

Digitized by Google

les aufmerksam zu machen, ihm zu zeigen, wie er mit Vortheil angreifen, oder auf welche Art er Angriffsplane entwerfen, und die seines Gegners erkennen und vereiteln könne, dieß ist mit großen Schwierigkeiten verbunden, und war es auch für mich; denn aus keinem mir bekannten Buche konnte ich es lernen, indem alle eben angeführten Schriftsteller, der Unterricht der Pariser Schachgesellschaft ausgenommen, nur praktische Spiele ohne allgemein anwendbare theoretische Regeln enthalten. Ich war also nothgedrungen, selbst einen Lehrplan zu entwerfen, selbst Regeln zu abstrahiren, theoretische Grundsätze aufzustellen, und auf diese Art ein Schachspiel-System zu bilden. Ich ordnete die Arten der Partien, und theilte sie nach denen als zweckmäßig anerkannten Anfangszügen in verschiedene Klassen ein, daraus entstanden die vier Haupt-Musterspiele, welche ich hier in den 8 ersten Tabellen mit allen ihren Hauptveränderungen darstelle. Sie enthalten gewiß alle Angriffs- und Vertheidigungs-Vortheile, und wer sie nur mit geringem Fleiß durchgespielt hat, wird, wenn ihm übrigens das Schachspiel-Talent nicht gänzlich mangelt, gewiß in allen Fällen sich selbst rathen können, wird Angriffsplane zu entwerfen und sich gehörig zu vertheidigen wissen, er mag es nun mit einem Anhänger des Lolli oder Philidor zu thun haben. Diese vier Musterspiele enthalten meistens lauter regelmäßige Anfangs-Mittel- und Endzüge auf beiden Seiten; sie zeigen aber auch, daß ein unregelmäßiger Zug, ein kleines Uebersehen, oder eine unnütze Bewegung einer Figur den Verlust der Partie nach sich ziehen, und daß hingegen jede Partie unentschieden bleiben muß, welche von beiden Spielern gleich gut, und ohne Fehler gespielt

Digitized by Google

wird. Den Anzug zu haben ist zwar vortheilhaft, weil man eine Partie nach Belieben spielen kann, und man allezeit den Angriff erhält, aber hieraus läßt sich gar nicht absolut der Gewinn folgern, wofern sich der Gegner zu vertheidigen weiß. Denn jede Partie läßt sich vertheidigen, und wenigstens remise machen. Aber welcher Spieler kann sich rühmen, mit so angestrengter Aufmerksamkeit spielen zu können, daß er nie einen Fehler begehen sollte? und wie oft erklärt sich nicht ein Zug nach vielen Gegenzügen erst für fehlerhaft, welchen der Spieler doch, in Erwartung anderer Gegenzüge, für den bestmöglichsten gehalten hatte.

Nach meiner Eintheilung sind nun die vier Musterspiele folgende:

Das erste Musterspiel enthält auf 2 Tabellen diejenigen Partien, welche entstehen, wenn beide Spieler gleichförmig auf den ersten Zug den Pion des Königs 2 Schritte, und auf den zweiten den Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers der Königin ziehen.

Bei dem zweiten Musterspiele spielt nur der Anziehende auf den zweiten Zug den Königslaufer, der andere macht einen ihm sonst beliebigen Zug.

Das dritte Musterspiel entsteht, wenn der anziehende Spieler bei dem zweiten Zug statt dem Königslaufer das Königspferd auf das dritte Feld des Laufers zieht.

Das vierte Musterspiel enthält die Gambit-Spiele auf 4 Tabellen, nämlich das Gambit vom Könige, von der Königin und in der Rückhand oder dem Nachzug.

Alle andern Anfangszüge, als die in diesen vier Musterspielen enthaltenen, nenne ich mit Recht unregel-

Digitized by Google

mäßig; denn sie bringen dem Spieler, der sie anwendet, gewiß allzeit einen Nachtheil, der um desto größer seyn wird, je weniger die gemachten Züge, dem im Anfange dieser Einleitung aufgestellten Endzweck der Anfangszüge entsprechen. Da aber doch dergleichen fehlerhafte Anfangszüge einen minder geübten Spieler leicht in Verwirrung bringen können; so bestimmte ich die neunte Tabelle allein dazu, um durch einige Beispiele zu zeigen, wie man die durch schlechte Anfangszüge gegebenen Blößen benutzen müsse, ohne sich selbst zu falschen Zügen verleiten zu lassen.

So viel zur Einleitung; ich gehe nun zur Aufstellung meiner theoretischen Grundsätze selbst über.

A. Allgemeine theoretische Grundsätze.

Die Kunst eines guten Schachspielers besteht darin, daß er:

1. Den Werth der Figuren und ihre Verhältnisse gegen einander genau kenne,
2. daß er einen guten Plan zu gehöriger Zeit zu entwerfen, und
3. diesen Plan geschickt und geschwind auszuführen wisse.

Von dem Werthe der Figuren.

Es ist sehr schwer, ja wohl ganz unmöglich, einen Maßstab aufzustellen, nach welchem man den Werth der Figuren in ihren unendlich wechselnden Verhältnissen gegen einander für den praktischen Gebrauch anwendbar berechnen könnte; nur durch anhaltende Uebung gelangt jeder Spieler selbst dahin, sich darüber ein eigenes Sy-

Digitized by Google

stem zu bilden, welches aber auch wieder nur für ihn selbst brauchbar ist, da es aus seiner individuellen Ansicht entstanden, und auch nur auf seine Fertigkeit berechnet ist.

Die einfachste Bestimmung des Werthes ist:

Die Königin ist die stärkste Figur, der Thurm behauptet nach ihr den Rang. Laufer und Springer scheinen beinahe gleich zu seyn. Die Bauer sind die geringsten, und können nur durch gegenseitige Unterstützung wirksam werden.

Einige setzen folgenden Maßstab fest:

Die Königin ist gleich zwei Thürmen und einem Pion oder einem Thurme, einer kleinen Figur und zweien Pions, oder drei kleinen Figuren, und einem, auch zweien Pions.

Der Thurm ist so viel wie zwei kleine Figuren oder eine kleine Figur und drei Pions.

Ein Thurm und zwei Bauern ist gleich zwei kleinen Figuren.

Zwei Thürme sind gleich drei kleinen Figuren und einem Bauer.

Der Laufer und Springer sind gleich, und sollte ein Unterschied unter ihnen Statt finden, so entsteht er nur durch die Lage des Spieles, und durch die Liebhaberei oder Geschicklichkeit des Spielers, mit welcher er einen oder den andern zu gebrauchen weiß. Sie sind mehr als drei und weniger als vier Pions.

Aber, welcher auch nur mittelmäßige Spieler, wird nicht einsehen, daß diese Bestimmungen des Werthes und der Verhältnisse der Figuren zu einseitig, und daher ganz unrichtig sind? — Nach meinen Erfahrungen muß der Werth der Steine nach einem ganz andern Maßstabe

Digitized by Google

gemessen werden; ich schätze deren Werth nach der Lage eines jeden Spieles. Es gibt Fälle, in denen ein Laufer besser als ein Thurm, ja, wo ein Springer besser als die Königin selbst ist. Auch lehrt die Erfahrung, daß bei einigen Figuren die Stärke gegen den Ausgang der Partie abnimmt, wie bey der Königin und dem Springer, hingegen bei andern zunimmt, wie bei dem Thurme und dem Pion. Im Anfange der Partie ist die Königin gewiß stärker als zwei Thürme, gegen das Ende ist sie ihnen nur gleich, ja vielleicht gar etwas schwächer; anfänglich wirken drei Pions nicht so viel als eine kleine Figur, und zu Ende des Spieles sind zwei Pions, oft auch einer, schätzbarer als eine Figur.

Im Allgemeinen hat jede Figur, welche schon thätig ist, mehr Werth als eine andere noch unthätige oder gar eingesperrte. Wenn ich daher die Wahl habe, dem Feinde einen unter zwei Steinen zu nehmen, so nehme ich gewiß allezeit, ohne Rücksicht ob es ein Thurm, Laufer oder Springer ist, denjenigen, welcher schon so weit vorgerückt ist, um mir Gefahr zu drohen, oder welcher einen mich angreifenden Stein unterstützt; keineswegs aber jenen, den der Gegner erst ins Spiel bringen muß, um mir zu schaden. Hierüber ist die Erfahrung die beste Lehrmeisterin; ich werde daher auch in den Anmerkungen zu den Tabellen öfters Gelegenheit haben, über Erkennung des Werthes der Steine nach den verschiedenen Lagen des Spieles deutlichen Unterricht zu geben.

Laufer und Springer sind zwar, wie schon oben bemerkt, von gleicher Stärke, und ihre Umtauschung gegen einander kann im Allgemeinen für keinen Nachtheil erklärt werden, doch wird folgende Aufzäh-

Digitized by Google

lung der einem jeden eigenthümlichen Vorzüge sehr viel dazu beitragen, ihren, nach der Lage des Spieles relativen Werth richtiger bestimmen zu können.

a) Vorzüge des Springers vor dem Laufer.

1) Durch Unterstützung eines Springers geht ein Bauer, welcher zu Ende des Spieles auf einer Thurmlinie steht, sicher zur Dame; der Laufer bewirkt dieß nicht, wenn er nicht von der Farbe des Eckfeldes ist.
2) Das vom Springer gegebene Schach kann nicht gedeckt werden.
3) Der Springer deckt das Schach in mehren Richtungen.
4) Ein Springer kann abwechselnd, weiße und schwarze Felder betreten und angreifen, welches besonders bei Verfolgung der Bauern von großem Vortheil ist.
5) Die Springer vertheidigen sich einander gegenseitig; die Laufer nicht.
6) Des Springers Gang bringt ihn über andere Steine hinweg, der Laufer wird dadurch aufgehalten, bei verwickelten Stellungen dringt deßhalb der Springer leichter ein.
7) Den Gang des Springers hat kein anderer Stein.
8) Er allein kann ersticktes Schach-Matt geben.
9) Der Verlust eines Springers, kann in den mehresten Fällen durch den andern ersetzt werden; der Verlust eines Laufers bringt den Nachtheil, entweder die weißen oder die schwarzen Felder nicht mehr angreifen zu können, wodurch oft der angelegte Plan auf einmahl gänzlich zerstört wird.

Digitized by Google

10) Der Springer kann mehr Steine zugleich angreifen, als der Laufer.

11) Bei verwickelten Spielen dringt der Springer leichter ein, als der Laufer.

12) Am Ende des Spiels ist ein Springer besser als ein Laufer.

13) Der Springer kann allein jeden andern Stein angreifen, ohne sich blos zustellen.

b) Vorzüge des Laufers vor dem Springer.

1) Die Laufer bedrohen den Gegner von weitem.

2) Ein Laufer und ein Bauer können sich wechselsweise unterstützen.

3) Der feindliche König kann den Laufer nicht verfolgen.

4) Der Laufer kann den Springer eingeschlossen halten, und ihm den Ausgang verwehren, bis ihn der König oder ein anderer Stein befreit.

5) Ein Laufer, zur Deckung des Schaches vor den König gestellt, greift zugleich an.

6) Zwei Laufer erzwingen das Matt, zwei Springer nicht.

7) Zwei Laufer gegen die Königin machen remis, zwei Springer verlieren gegen sie.

8) Ein Laufer und ein Thurm können gegen einen Thurm matt machen; Thurm und Springer gegen Thurm bleibt remis.

9) Zwei Laufer neben einander schneiden dem Könige den Weg ab, die Springer können das nicht.

10) Indem man den Laufer aufdeckt, kann man mit ihm und mit der ziehenden Figur zugleich Schach

Digitized by Google

geben. Der Springer kann gar nicht aufgedeckt werden:

11) Der König kann zuweilen den Bauer des Thurms gegen den Springer zur Königin machen, aber nicht gegen den Laufer.

12) Der Laufer kann mit einem Bauer auf dem sechsten oder siebenten Felde des Thurmes, wenn der feindliche Thurm sich auf seinem ersten oder zweiten Felde dem Bauer entgegen stellt, denselben einsperren.

13) Der Laufer kann manchmals die Königin ersetzen; der Springer nie.

Entwerfung eines Planes, und dessen Ausführung.

Bevor man daran denken darf, einen Plan zu entwerfen, müssen die Steine alle frei und so gelagert sein, daß man sich ihrer nach Willkühr bedienen kann. Die ersten Züge geschehen daher eigentlich nicht um anzugreifen, sondern bloß um die Steine in eine solche Stellung zu bringen, daß man nachher mit allen Figuren bequem, zum Vorhaben dienlich, desto nachdrücklicher agiren kann.

Eine solche Stellung wird erreicht:

1) Wenn man verbundene Bauern in die Mitte des Schachbretes zu bekommen sucht, welche der Gegner ohne Schaden nicht trennen kann. Solche Mittelbauern sind von Wichtigkeit, sowohl beim Angriff als bei der Vertheidigung, weil sie die Figuren des Gegners am meisten hindern, in unser Spiel einzufallen. Kann man aber diese Mittel-Bauern nicht erhalten, so suche man sich vier

Digitized by Google

gegen zwei feindliche auf der Königsseite zu verschaffen; in diesem Falle beruht die Stärke des Spieles auf diesen vier Pions. Kann man aber auch dieß nicht nach Wunsch erreichen, so trachte man zwei gegen drei feindliche Pions auf der Königsseite zu erhalten. Vier Pions gegen drei, oder drei gegen zwei sind nicht vortheilhaft; denn nach dem Rochiren wird der Thurm durch den dritten Pion gesperrt, da hingegen des Gegners Thurm eine offene Linie vor sich hat, und gleich ins Spiel gebracht werden kann. Ueber diesen Gegenstand wird das erste und zweite Musterspiel die beste praktische Anweisung geben.

2) Suche man bald Laufer und Springer heraus zu bringen, und zwar hinter die schon vorgerückten Bauern; doch müssen sie so gestellt werden, daß sie sich einander nicht selbst den Weg versperren.

3) Auch bringe man die Königin an einen solchen Ort, wo sie beim Angriffe und der Vertheidigung gleich zu Handen ist, und doch sicher vor dem Angriffe einer kleinern Figur steht.

4) Suche man sich sobald als möglich Freiheit zu verschaffen, rechts oder links nach Erforderniß der Umstände rochiren zu können.

Hat man nun auf die jetzt angezeigte Art den Endzweck erreicht, seinen Steinen eine vortheilhafte Stellung zu geben, so ist der Zeitpunct da, einen Angriffsplan zu entwerfen. Als allgemeine Richtschnur läßt sich hierbei Folgendes angeben:

1) Untersuche man die Lage und Stellung des Gegners genau, ob man keine schwache Seite oder andere Fehler entdecken könne, welche den Angriff

Digitized by Google

auf irgend einer Stelle als vortheilhaft bestimmen. Finden sich keine solche Blößen, so wage man

2) einen Scheinangriff auf eine stärkere Seite, wozu die Springer die besten Dienste leisten. Der Gegner wird hierdurch genöthigt, die angegriffene Seite zu vertheidigen, und entblößt dadurch nicht selten andere Punkte, auf welchen man alsdann desto nachdrücklicher angreifen kann.

3) Ist es oft sehr nützlich, das Rochat des Feindes zu zerstören oder zu hindern. Dieß kann geschehen, entweder wenn man eine Figur nimmt, welche der König allein unterstützte, oder wenn man so Schach bieten kann, daß der König schlechterdings ausweichen muß, oder durch Vorsetzung eines Steines eine eingesperrte Lage bekömmt. Kann man aber keine dieser Absichten durch das Schachbieten erreichen, so ist dasselbe schädlich, und man warte einen bessern Zeitpunkt dazu ab.

4) Suche man die Steine, welche man am wenigsten bei seinem Vorhaben zu brauchen gedenkt, gegen diejenigen des Feindes zu wechseln, welche der Ausführung meines Planes am meisten hinderlich sind.

5) Gebe man sorgfältig Acht, daß, wenn der Angriff mit verbundenen, von den Laufern und Thürmen unterstützten Bauern geschieht, (welches hier beiläufig gesagt, eigentlich die wahre und sicherste Angriffsart ist) der Gegner nicht seine Bauern so in die unsrigen hinein ziehe, daß keiner mehr weiter ziehen kann. In diesem Falle opfere man lieber

Digitized by Google

eine Figur für zwei oder auch nur für einen Bauer auf, um den Angriff frei zu erhalten.

Da aber der Gegner ebenfalls seinen Angriffsplan gemacht hat, so ist es nöthig, diesem genau nachzuspüren, und ihm durch die rasche Ausführung des eigenen Planes so zuvor zu kommen, daß er mehr auf seine Vertheidigung als auf eigenen Angriff bedacht seyn muß. Hierzu wird erfordert:

1) Daß man seine eigenen Züge, nach Beschaffenheit der möglichen Gegenzüge, im Voraus berechne.

2) Daß man gleichfalls die Züge des Gegners zu errathen suche. Sollte der Gegner anders ziehen, als ich es vermuthet habe, so ist es ein sicheres Merkmahl, entweder daß ich *seinen* Plan nicht genug kenne, oder, wenn ich mit der größten Aufmerksamkeit denselben nicht auffinden kann, daß der Gegner meinen *eigenen* Plan nicht genug durchsieht, um demselben zweckmäßig entgegen spielen zu können.

3) Daß man seine Angriffsstärke nicht allein in eine Gattung von Steinen setze; denn diese sucht der gut spielende Gegner mir durch den Wechsel abzuzwingen, und der Angriff ist zu Ende.

4) Daß man keine Zeit unnütz verliere. Dieß geschieht:

a) Wenn man einen Stein vorrückt, welchen der Gegner durch Vorziehung eines Bauers gleich wieder fortjagen kann.

b) Wenn man einen Stein des Gegners angreift, der noch nicht gefährlich ist, oder welchen der Gegner wohl ohnedieß weggezogen hätte, um ihm einen bessern Platz anzuweisen.

Digitized by Google

c) Wenn man ohne Erreichung eines andern Vortheils Schach bietet.

d) Wenn man Stein um Stein wechselt, und dadurch dem Gegner ein freies Spiel verschafft, da er vorher eine eingesperrte Lage hatte.

e) Wenn man gezwungen oder freiwillig seinen Plan ändert.

f) Wenn man hartnäckig einen unausführbaren Plan verfolgt.

g) Wenn man ein nicht absolut nothwendiges Stück oder Feld halsstarrig vertheidiget.

h) Wenn man nicht zeitig genug die zur Vertheidigung oder Unterstützung nöthigen Stücke herbeizieht, oder sie nicht zweckmässig aufstellt.

i) Wenn man vorgedrungene Stücke, die man nicht unterstützen kann, zu spät zurückzieht.

5) Daß man Zeit zu gewinnen suche. Dieß wird bewerkstelligt:

a) Wenn man zu gehöriger Zeit, und mit steter Berücksichtigung der dadurch entstehenden Stellung Stein um Stein wechselt.

b) Wenn man einen angebotenen Bauer oder eine vertheidigte Figur nicht gleich nimmt, sondern nehmen läßt, und den Zug dazu benutzt, einen andern Stein ins Spiel zu bringen, oder eine Figur noch einmahl zu unterstützen.

c) Wenn man die Benutzung eines Vortheiles, dessen man ohnehin gewiß genug ist, z. B. das Nehmen eines Steines, den der Gegner nicht mehr wegziehen oder vertheidigen kann, und darf — das Schachbiethen in einer nicht mehr zu beschützenden Richtung ꝛc. so lange als möglich auf-

Digitized by Google

schiebt, und die Zeit lieber dazu anwendet, andere Steine ins Spiel zu bringen, welche den entworfenen Plan desto kräftiger unterstützen.

d) Wenn man zu rechter Zeit selbst anfängt die Steine abzutauschen.

e) Wenn man Züge macht, die einen doppelten Zweck erfüllen.

6) Daß man endlich, wenn der Angriffsplan dem Gegner schon ganz enthüllt ist, durch die dazu schon geordneten Figuren den Angriff so rasch, Schlag auf Schlag fortsetze, daß der Gegner nie Zeit gewinnen kann, sich wieder fest zu setzen, und offensive gegen mich zu Werke zu gehen.

B. Theoretische Regeln über jede Gattung der Steine insbesondere.

Vom Könige.

1) Man muß den König oder die Königin niemahls der Gefahr eines doppelten oder Abzugschaches aussetzt lassen. Die Springer erfordern in dieser Rücksicht eine vorzügliche Aufmerksamkeit, besonders zu Ende einer Partie, wo es darauf ankömmt, einen Bauer durch Unterstützung des Königs und einer Figur zur Dame zu bringen.

2) Es ist gefährlich, so lange die Königin noch im Spiele ist, den König von seinen Bauern zu entblößen, oder ihn gar zur Unterstützung anderer Steine ins Spiel zu bringen. Jedoch leidet diese Regel in den Gambit- und Aufopferungsspielen bisweilen eine Ausnahme, in welchen die Entblö-

Digitized by Google

stung und Vorrückung des Königs öfters sehr nöthig wird, sowohl um schnell mehrere Figuren zum Angriff zu bringen, als auch um bei der Vertheidigung nicht in der Mitte der eigenen Figuren zu ersticken.

3) Hat man mehrere verbundene Bauern auf der Königsseite, so ist es sehr dienlich, Königin und Laufer zu wechseln, um alsdann den König mit seinen Bauern selbst ins Spiel zu bringen.

4) Gegen Ende des Spieles, wenn die meisten Figuren schon gegen einander getauscht worden sind, ist der König einer der besten Steine, welcher hauptsächlich vorrücken muß.

5) Das eigene Rochat suche man sobald als möglich zu besorgen, damit es dem Gegner nicht gelinge, dasselbe zu zerstören; jedoch betrachte man es auch nicht als bloßen Ausfüllungszug in Ermangelung eines bessern, sondern verbinde jederzeit den Endzweck damit, entweder den Thurm gleich zum Angriff zu bringen, oder sich plötzlich dem Angriffe mehrerer feindlichen Figuren zu entziehen.

6) Hat man schon rochirt, oder will oder kann man es nicht mehr thun, so ist es in den mehrsten Fällen besser aus dem gebothenen Schache zu ziehen, als einen Stein vorzusetzen.

7) Findet man es aber zweckmäßiger, gegen das gebotene Schach vorzusetzen, so bediene man sich wo möglich der Figuren von gleicher Gattung dazu. Man setze daher der Königin, dem Laufer und Thurm, seine eigene Königin ꝛc. entgegen. Man erhält dadurch den Vortheil, nach Willkühr den drohenden Stein nehmen zu können, da in einem

Digitized by Google

andern Falle, z. B. dem Laufer der Springer, dem Thurme der Laufer entgegengestellt wurde, der vorgesetzte Stein oft mehrere Zeit hindurch unthätig bleiben muß.

8) Einen feindlichen Bauer, welcher vor unserem König steht, soll man nie ohne Noth schlagen, denn er dient als ein sicheres Schild gegen die feindlichen Angriffe.

9) Man muß den Gegner, sobald er rochirt hat, veranlassen, daß er die Bauern zieht, die seinen König decken; denn dadurch verschafft man sich Gelegenheit zum Angriffe.

10) Am Ende eines Spieles nehme man sich in Acht, daß man seinen König nicht in eine Ecke zieht, und ihm durch das Vorrücken der Bauern den Ausgang verschließe; außer man muß patt machen.

Von der Königin.

1) Im Allgemeinen steht die Königin auf der zweiten Linie des Schachbretes am besten, um die auf dieser Linie stehenden Bauern zu decken; jedoch muß sie den übrigen Figuren den Auszug nicht versperren.

2) Man nehme sich in Acht, mit der Königin einen Bauer oder selbst eine Figur zu nehmen, wenn sie sich dadurch zu weit von ihrem eigenen Spiele entfernen sollte. Es wird oft schwer, ja zuweilen ganz unmöglich, sie zur gehörigen Zeit wieder zurück zu bringen, um sie zum Angriff oder zur Vertheidigung brauchen zu können.

3) Dem Angriffe der feindlichen Königin muß man je-

Digitized by Google

derzeit die eigene entgegen setzen, wenn man nicht gegründete Ursache hat, dem Wechsel derselben auszuweichen.

4) Die Königin ist, der ihr zukommenden zweifachen Angriffsrichtung wegen, sehr geschickt dazu, Doppelschach zu geben. Hat man daher den Angriff, so verabsäume man nicht, immer sorgfältig zu untersuchen, ob man nicht mit derselben einen doppelten Schach biethen, sie aber, nach Benutzung aller daraus entspringenden Vortheile, im Nothfalle zur eigenen Vertheidigung zurück ziehen könne.

5) Uebrigens hüte man sich, auch unter sehr anlockenden Aussichten, wenn sie nicht ganz sicher sind, mit der Königin allein, ohne Unterstützung einer andern Figur in das feindliche Spiel vorzudringen. Allein kann die Königin doch nicht matt machen, und gegen einen geschickten Spieler wird eine solche Verwegenheit häufig mit dem Verluste der Königin gebüßt.

6) Man setze seine Königin auf keine Linie, welche offen ist, und worauf ihr König steht, denn dadurch geht sie oft verloren.

7) Wenn man im Vortheile ist, so setze man seine Königin der feindlichen entgegen, um sie abzutauschen oder leichter angreifen zu können. Man suche aber zugleich am Zuge zu bleiben. Sollte man aber dadurch, daß man zuerst nehmen läßt, einen Stein thätig machen können, so lasse man nehmen.

8) Man hüte sich eine besondere Vorliebe für die Königin zu zeigen; denn sobald der Gegner dies bemerkt, trägt er den Tausch an, und weicht man

Digitized by Google

dieſem aus, ſo verliert man den Angriff und meiſtens auch das Spiel.

Von den Laufern.

1) Die Laufer leiſten die beſten Dienſte hinter den vorgerückten Bauern, welche den Angriff machen.

2) Man muß die Laufer auf die der Rochſeite des feindlichen Königs entgegengeſetzte Seite zu bringen ſuchen, weil ſie von da aus, ihrem Gange zu Folge, am wirkſamſten ſind.

3) Der Laufer des Königs wird der Angriffslaufer genannt, weil er auf den Feldern von jener Farbe läuft, auf welchen der feindliche König ſteht, und auch durch das Rochat zu ſtehen kommt, alſo auch den erſten Angriff machen kann und muß. Man muß daher auf deſſen Erhaltung bedacht ſeyn, und ihn nicht ohne Erzielung eines Nebenvortheiles wechſeln. Doch binde man ſich nicht ſo ängſtlich an dieſe Regel, wenn man dadurch etwa einen Zug verlieren, und vielleicht doch am Ende die Angriffslinie verlaſſen müßte.

4) Dem feindlichen Königslaufer, für uns der gefährliche, ſetze man immer den Laufer der Königin entgegen und tauſche ihn ab, ſo oft als ſich die ſchickliche Gelegenheit dazu ereignet.

5) Ein Laufer, und ein oder zwei Freibauern, welche ſich wechſelsweiſe unterſtützen, ſind nur durch den Verluſt einer Figur zu trennen. Es iſt alſo zu Ende einer Partie von großer Wichtigkeit, eine ſolche Stellung zu erreichen, um ſich Bauern zu erhalten, mit denen man zur Dame zu gelangen ſuchen kann.

6) Wenn man weniger Bauern, als der Gegner hat,

Digitized by Google

so suche man einen Laufer von der entgegengesetzten Farbe des feindlichen Laufes zu behalten; denn dadurch macht man das Spiel meistens remis, weil jener den Laufer nicht abtauschen kann:

7) Hat man am Ende eines Spieles mehrere Bauern, so suche man die Laufer des Gegners abzutauschen; weil diese den Gang derselben am meisten hindern.

8) Man darf keinen Laufer für zwei Bauern hingeben, selbst nicht für drei ohne Noth oder Hoffnung eines größeren Gewinnes; am Ende aber, wo jeder Spieler nur zwei Bauern und einen Laufer hat, darf man ihn für die zwei Bauern hergeben; denn man kann hoffen, eine Königin machen zu können, oder wenigstens das Spiel nicht zu verlieren.

9) Da ein Bauer von einem Laufer beschützt, immer zur Dame gelangen kann, wenn auch ein Springer es zu verhindern sucht, umgekehrt aber kein Bauer unter den Schutz eines Springers gegen einen Laufer die Dame erreichen wird, so folgt hieraus, daß, um die Bauern durchzuführen, es nöthig ist, die feindlichen Laufer aus dem Spiele zu bringen.

Von den Springern.

1) Man muß wo möglich die Springer nicht eher heraus bringen, als bis die Bauern der Laufer vorgerückt sind. Ausnahmen von dieser Regel werden durch die Lage des Spieles öfters nothwendig, worüber man häufig belehrende Beispiele in den Musterspielen finden wird.

2) Dienen die Springer am besten dazu, um ein

Digitized by Google

doppeltes Schach zu geben, oder zwei Steine auf einmahl anzugreifen.

3) Benutze man sie hauptsächlich zu falschen Angriffen.

4) Aber auch bei wahren Angriffen leisten sie gute Dienste; indem man mit ihnen den Gegner so lange beschäftigt, bis man seine Steine dienlich gelagert hat.

5) Ein Springer, welcher von einem Bauer unterstützt, schon auf feindlichem Boden Posto gefaßt hat, und durch keinen Bauer mehr vertrieben werden kann, ist ein überaus nützlicher Stein zum Gewinn des Spieles.

6) Sind die Bauern von beiden Seiten so in einander gezogen worden, daß keiner mehr weiter ziehen kann, so sind die Springer nützlicher als Laufer und Thürme, weil sie über die feindlichen Bauern wegspringen, und sie rückwärts angreifen können.

7) Ueberhaupt sind die Springer viel vortheilhafter zum Angriff als zur Vertheidigung zu gebrauchen, weil sie von jedem Bauer vertrieben werden können, und durch das Zurückziehen ihre Angriffsrichtung verlieren.

8) Man ziehe einen Springer nicht auf ein Seitenfeld; denn da ist sein Wirkungskreis kleiner.

9) Man muß seine Springer einander unterstützen lassen und sie auf solche Felder ziehen, von welchen sie von den feindlichen Bauern nicht vertrieben, und von den feindlichen Laufern nicht eingesperrt werden können.

10) Wenn es die Lage des Spiels erlaubt, soll man sich eines feindlichen Springers entledigen, der andere ist alsdann weniger gefährlich.

Digitized by Google

11) Man lasse sich keinen durch einen Laufer unterstützten Springer in sein Spiel einfallen: denn dieser Angriff ist sehr gefährlich.

Von den Thürmen.

1) Den Thürmen muß man freien Ausgang und wechselseitige Unterstützung zu verschaffen suchen. Man stelle sie daher auf offene Linien, auf welchen sie durch die Bauern nicht mehr aufgehalten werden. Hat man aber mehrere verbundene Bauern, so stehen sie am besten hinter diesen.
2) Bringe man sie wo möglich früher als der Gegner in das feindliche Spiel.
3) Greift der Gegner einen solchen Thurm mit dem seinigen von dem andern unterstützten Thurm an, so ist es in den meisten Fällen besser, diesen mit dem andern Thurme zu unterstützen, als den feindlichen zu nehmen, weil sonst der feindliche Thurm Meister der Linie wird, auf welcher er steht, und es nun schwer hält, den andern Thurm wieder ins Spiel zu bringen.
4) Obwohl die Thürme stärker zu sein scheinen, als Laufer und Springer, und es einzeln betrachtet, auch wirklich sind, so werden wir in den praktischen Musterspielen doch Fälle sehen, wo man einen Thurm mit Vortheil für ein Pferd hingibt.
5) Man suche seine Thürme zu verdoppeln, und damit eine Oeffnung beim feindlichen Könige zu machen.
6) So lange noch nicht entschieden ist, ob und wie man rochiren will, müssen die Thürme nicht ohne Noth, oder ohne sichtbaren Vortheil ihre Stelle verlassen.

Digitized by Google

Von den Bauern.

1) Der rechte Gebrauch der Bauern bringt den sichern Gewinn der Partie, ob sie gleich ihrem beschränkten Gange und Wirksamkeit nach die schwächsten Steine zu sein scheinen.

2) Mittelbauern erhalten zu können, ist von der größten Wichtigkeit. Unter ihnen versteht man die auf der Linie des Königs und der Königin stehenden Bauern; besser ist es noch, wenn man die auf der Linie der Laufer, besonders der des Königslaufers, mit ihnen verbinden kann.

3) Den feindlichen Bauer auf der Linie des Königs suche man zu bekommen.

4) Einen angebotenen Bauer muß man selten nehmen, sondern lieber nehmen lassen, um alsdann wieder mit einem Bauer nehmen zu können. Hierdurch behauptet man die Linie, und versperrt dem Feinde das Eindringen in das eigene Spiel. Kann man aber nicht wieder nehmen, so ziehe man den eigenen Bauer vor.

5) Die zwei Mittelbauern müssen nicht ohne Noth über das vierte Feld vorgerückt werden, sondern so lange da stehen bleiben, bis sie die feindlichen angreifen.

6) Doppelbauern sind nur alsdann schädlich, wenn sie keine Unterstützung mehr von einem andern zu erwarten haben.

7) Ein einzelner, getrennter Bauer bringt Schaden, wenn er kein Freibauer ist; denn in diesem Falle geht er meistens umsonst verloren. Hat er aber die feindlichen Bauern schon passirt, so muß man auf

Digitized by Google

seine Erhaltung bedacht sein, denn er kann sehr beschwerlich für den Gegner werden.

8) Man muß öfters einen Bauer Preis geben, um dadurch Platz zu gewinnen, einen andern zur Unterstützung vorrücken zu können.

9) Man ziehe keinen von den zwei auf ihren vierten Felde stehenden Mittelbauern, bevor nicht der Gegner die Auswechselung gegen einen der seinigen, der sie zu trennen im Stande ist, angeboten hat.

10) Man ziehe die Seitenbauern nicht, bevor der Gegner rochirt hat; denn sonst rocht er auf diejenige Seite, wo die Bauern am wenigsten vorgerückt sind.

11) Man muß keinen Bauer vorrücken, der einen andern Stein unterstützt, oder den feindlichen den Weg versperrt.

12) Man muß durch das Schlagen seine Bauern zu verbinden suchen und trachten sie nach der Mitte zu bringen; weil sie dadurch an Werth gewinnen.

13) Man suche die verbundenen feindlichen Bauern zu trennen; denn dies gibt Hoffnung zum Siege.

14) Man unterstütze im Allgemeinen einen Bauer lieber durch einen Bauer, als durch einen andern Stein; weil dieser besser verwendet werden kann.

15) Man lasse seine Bauern auf der Seite, auf welche der Gegner rochirt hat, vorrücken, wenn es sich anders mit der übrigen Stellung verträgt.

16) Man muß seine Bauern, sobald man den Angriff hat, auf der entgegengesetzten Farbe seines Laufers zu erhalten suchen, weil dieser die feindlichen Steine verhindert, die Bauern aufzuhalten; muß man sich aber vertheidigen, so ist es umgekehrt.

Digitized by Google

17) Man soll den Springer und Thurmbauer auf derjenigen Seite, auf welche man rochirt hat, so lange als möglich nicht ziehen: damit sie den König decken, und damit man bei einem Angriffe sie ziehen kann.

18) Es ist nothwendig, seine Bauern wohl geordnet zu erhalten, da ein einziger, den man ohne Ersatz auch in den ersten Zügen verliert, selbst das Spiel verlieren kann.

Digitized by Google

Dritter Abschnitt.

Anmerkungen zu den vier praktischen Musterspielen.

I. Anmerkungen zum ersten Musterspiele. Taf. 1 und 2.

a) Zum ersten Musterspiele A, Taf. 1.

Beide Spieler ziehen auf den ersten Zug den Bauer des Königs zwei Schritte, und auf den zweiten den Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers der Königin.

1) Weiß macht diesen Vorbereitungszug, um auf den nächstfolgenden den Bauer der Königin zwei Schritte ziehen zu können. Er sucht hiedurch den großen Vortheil zu erreichen, seine Bauern in die Mitte zu lagern.

2) Schwarz hatte statt dieses Zuges noch 10 bis 13 verschiedene. (Siehe darüber die Veränderungen auf der zweiten Tafel.) Meiner Meinung nach ist der beste Zug die Königin von D8. auf E7. zu spielen, um den Weißen dadurch zu hindern, seinen Königinpion zwei Schritte ziehen, und so die Bauern in die Mitte bringen zu können.

3) Würde Schwarz diesen Pion nicht genommen haben, so bekäme Weiß dadurch einen großen Vortheil. (Siehe die Veränderungen Nr. XIV. XV.)

Digitized by Google

4) Weiß würde sehr fehlen, wenn er, anstatt den Königsbauer vorzurücken, den feindlichen Bauer genommen hätte, wie es Philidor macht; denn die mittlern Pions würden dadurch getrennt werden auf folgende Art:

Weiß.	Schwarz.
C 3. D 4.° anstatt E4. E5.	C 5. B 4. †
C 1. D 2.	B 4. D 2.°†
B 1. D 2.°	D 7. D 5.

Nun wäre Weiß genöthigt zu nehmen oder nehmen zu lassen, und in beiden Fällen behielte er einen getrennten Pion in der Mitte.

5) Schwarz hätte anstatt diesem noch zwei andere Züge gehabt. (Siehe die Veränderungen XI. XIII.)

6) Weiß spielt zwar gut, indem er den Bauer auf D 4. nimmt, weil er dadurch seine Bauern in der Mitte wieder verbindet; aber noch besser wäre der Zug D 1. E 2. gewesen, durch welchen er in 5 bis 6 Zügen eine Figur gewonnen hätte. (Siehe die Veränderung Nr. IX.)

7) Schwarz hätte auch einen andern Zug gehabt. (Siehe Veränderung Nr. VIII.)

8) Weiß setzt sehr gut den Laufer vor, denn würde er das Pferd vorsetzen, so wäre Laufer und Pferd gesperrt. So aber sind beide frei, wenn die Laufer gewechselt werden.

9) Schwarz hätte noch 2 andere Züge gehabt. (Siehe die Veränderungen I. und II.)

10) Es ist eine allgemeine anwendbare Regel, den eigenen Laufer der Königin gegen den feindlichen Königslaufer zu wechseln.

11) Weiß spielt dieses Pferd aus dem Grunde, um bald

Digitized by Google

rochiren zu können; auch ist der Platz gut, denn F 3. darf es ohne Noth nicht gespielt werden, so lange der Laufer-Pion noch zurück ist, um ihn im Gange nicht zu hindern. Jedoch leidet diese Regel oft eine Ausnahme. — Weiß kann zwar in dieser Stellung einen Pion gewinnen, wenn er mit dem Laufer auf F 7., und dann wieder mit der Königinn auf B 3. Schach bietet, worauf er das feindliche Pferd nimmt. Allein die schwarze Königin ginge auf H. 4., und Weiß würde dadurch in eine mißliche Lage versetzt.

12) Schwarz sucht durch diesen Zug die Mittelbauern des Gegners zu trennen.

a) Schwarz würde vielleicht besser F 6. F 5. ziehen.

13) Weiß nimmt ganz recht mit dieſem Pion, um dadurch 4 verbundene Bauern gegen 2 feindliche auf der Königsseite zu erhalten, welche stärker sind, als zwei nicht unterstützte Mittelbauern. — Hat man einmahl den Vortheil dieser Stellung erreicht, so muß man trachten, Königin, Springer und Laufer zu wechseln, die Thürme hinter die verbundenen Bauern setzen, und dann mit diesen den Angriff machen. Der Gegner hat zwar in solchen Fällen gemeiniglich auch 4 verbundene Pions gegen 2, aber auf der Seite der Königin, welche dem Könige bei ihrem Vorrücken nie so gefährlich werden können, als die meinigen 4, die durch ihren Angriff den König selbst in Gefahr bringen.

14) Weiß sucht mit Recht den feindlichen Laufer zu wechseln, weil er die Bauern am meisten im Fortgange hindert, und der Gegner kann dem Wechsel, ohne Züge zu verlieren, nicht wohl auswei-

Digitized by Google

chen. Würde Schwarz aber seine Königin B 6. spielen, um das Pferd zu sperren, so zieht Weiß zuerst C 3 A 4., und kann dann mit noch größerm Vortheil nehmen.

15) Schwarz ist nun gezwungen, selbst zu wechseln, welches für Weiß sehr vortheilhaft ist; denn wenn man solche 4 verbundene Königspions hat, so wird ihre Vorrückung um desto mehr erleichtert, je weniger Figuren im Spiele sind.

16) Weiß nimmt besser mit der Königin als mit dem Bauer, weil dadurch des Gegners Pferd zur Rückkehr gezwungen wird: denn zöge Schwarz es auf D 3., so spielt Weiß den Laufer auf C 2. und das nun doppelt angegriffene Pferd wäre verloren. Wollte er es aber mit dem Bauer auf A 5. vertheidigen, so zieht Weiß A 2. A 3. Das Pferd muß dann erst auf A 6. zurück, und so geht der Bauer auf A 5. verloren.

17) Dieser Thurm ist sehr gut gespielt, denn es ist eine Regel, die Thürme hinter solche verbundene Königsbauern zu stellen, um sie damit im Vorrücken zu vertheidigen. Hätte man aber in einer Partie nicht 4 solche verbundene Königsbauern gegen zwei feindliche, so ist es besser, die Thürme auf freie Linien zu stellen, um damit ins feindliche Spiel einfallen zu können.

18) Hätte Schwarz nicht Schach gegeben, sondern seinen Bauer auf D 4. gezogen, so geht Weiß mit der Königin auf F 3.

19) Schwarz zieht den König weiter, um dem Doppelschache durch den feindlichen Bauer auf F 7. zu entgehen.

Digitized by Google

20) Man gebe wohl Acht, zwei solche vorgerückte Pions nicht auf weiße Felder zu setzen, wenn man einen weißen Laufer, oder auf schwarze, wenn man nur noch einen schwarzen Laufer hat. Denn hätte Weiß im gegenwärtigen Falle F 6 F 7; gezogen, so stellt Schwarz seinen Thurm auf E 7., und kein Bauer könnte weiter vorrücken: setzt er aber jetzt den Thurm auf F 7., so kann der weiße Laufer denselben angreifen. — Hätte man aber zwei solche Pions ohne Laufer, so darf keiner weiter vorrücken, bis nicht der König ihnen vorgekommen ist, wo er alsdann den Laufer ersetzen, und dem feindlichen Könige verwehren muß, sich zwischen die Bauern hinein zu stellen.

21) Schwarz hat den ihm bestmöglichen Zug gemacht, obwohl er den Thurm für den Laufer verliert, denn würde er Schach geben, so ginge der weiße König H 2. und Schwarz kann dann den Zug mit dem Pion auf F 7. und also eine neue Dame nicht hindern.

22) Weiß muß nun mit dem Könige zu seinem Pion zu gelangen, und mit dem Thurme den feindlichen König von F 7. wegzubringen trachten.

23) Nimmt Schwarz nun den Thurm, und macht eine neue Königin, so gibt ihm der zweite Thurm auf G 7. matt. — Setzt er aber den Thurm auf G 8., so wechselt Weiß den Thurm; nimmt der schwarze König denselben, so gibt die neue Königin matt, nimmt er aber den andern Thurm, und macht eine Königin, so gibt der zweite weiße Thurm auf F. 8. matt. — Ziehet Schwarz aber den Thurm weg, um dem Könige Platz zu ma-

Digitized by Google

chen, von E 8. auf H 8., so gibt Weiß Schach auf G 7. — Schwarz muß den König E 3. ziehen; nun gibt der weiße Pion F 7. wieder Schach, und so ist eine neue Königin da, und in wenigen Zügen matt.

24) Nun hat Weiß wieder seine 4 verbundenen Königspions gegen 2 feindliche; er darf also nur suchen, die Figuren so viel als möglich zu wechseln, die Thürme hinter seine Pions setzen, und dann erst mit den 4 Pions den Angriff machen.

25) Hätte Schwarz diesen Pion nur D 6. gezogen, um die weißen Pions zu trennen, so müßte Weiß mit dem Laufer auf F 7. Schach geben. Nimmt ihn der schwarze König, so gibt die weiße Königin auf B 3. wieder Schach, nimmt hierauf den Laufer, und hat also dadurch einen Pion gewonnen.

26) Weiß hat nun nach den Nr. 24 angegebenen Regeln ein schöneres Spiel.

27) Viele halten diesen Zug für sehr gut, und auf alle Fälle nachtheilig für die Weißen. Wahr ist es, daß dieser Zug für einen ungeübten Spieler, welcher nicht mehrere Züge voraus zu berechnen im Stande ist, leicht gefährlich werden kann; aber im Grunde ist die Gefahr nur scheinbar. (Siehe darüber die Spielarten.)

28) Weiß spielt nicht gut, auf diesen Zug muß er einen Pion verlieren.

29) Schwarz bekömmt nun die Figur zurück, und hat eine bessere Stellung.

30) Schwarz gewinnt einen Pion, und hat eine vortheilhafte Lage.

31) Hätte Weiß mit der Königin genommen, so ver-

Digitized by Google

löre er das Pferd; nimmt er mit dem Pferd, so bleibt der Thurm unbeschützt.

32) Hätte Schwarz, anstatt Schach zu geben, gerocht, oder den Bauer auf G 7. auf eine andere Art zu vertheidigen gesucht, so spielte Weiß die Dame D 3., hierauf den Thurm A 1. F 1. und die schwarze Königin ginge verloren.

33) So gewinnt Weiß seine Figur zurück, und in kurzer Zeit auch die Partie.

34) Weiß gewinnt zum wenigsten seine Pions zurück, und behauptet eine vortheilhafte Stellung.

35) Siehe die Anmerkung Nr. 33.

36) Hätte Schwarz nach Philidor D 7. D 6. gespielt, um die Pions zu trennen, so müßte Weiß seine Königin auf F 3 setzen, um den Springer und den Laufer-Pion zugleich anzugreifen.

37) Dieß ist der einzige wahre Zug, um eine vortheilhafte Stellung zu erhalten. Schwarz darf ohne Verlust eines Springers den Pion nicht nehmen. Wenn er aber zuerst den Springer vertheidigt, und hierauf den Pion nimmt, so kann Weiß den auf E 5. stehenden Pion mit seinem Königin-Pion wieder nehmen, ohne Gefahr einen Doppelbauer zu bekommen, wenn er den Laufer gegen Laufer wechseln sollte.

38) Weiß hat nun nach der Nr. 24 angegebenen Regel ein schönes Spiel.

39) Auf diesen Zug des Weißen verliert Schwarz eine Figur, und in Folge dessen auch die Partie. — Schwarz ist nun gezwungen mit seinem Pferde auf G 5. zurück zu gehen; denn wollte er es mit einem Pion vertheidigen, so würde Weiß den

Digitized by Google

Pion nicht passiren lassen, sondern ihn im Vorbeigehen nehmen, und das Pferd wäre darauf verloren.

40) Würde Schwarz das angegriffene Pferd wieder auf G 5. setzen wollen, so zöge Weiß den Thurmpion 2 Schritte, und das Pferd wäre verloren.

41) Nimmt nun Schwarz mit seinem Pion den Thurm, so nimmt Weiß die Königin, und gibt mit dem neuen Thurme matt.

42) Würd Schwarz, statt den Laufer zurück zu ziehen, den Pion von F 7. F 6. vorgerückt haben, so nähme Weiß denselben mit seinem Pion, und die schwarze Königin ginge verloren, oder es wäre gar matt.

b) Schwarz zöge vielleicht besser E 7. D 6.

43) Wäre der König auf E β. gegangen, so gibt der Pion auf F 7. matt; zöge er aber auf G 8., so entsteht durch Vorrückung des Pions auf F 7. Schach König und Königin.

44) Zöge der schwarze König nicht aus dem ihm drohenden Abzug-Schache, so ginge die Königin verloren.

45) So gewinnt Weiß die Partie, in Folge seines sechsten Zuges.

46) Weiß steht nun gewiß besser, er kann gleich rochen, und seine Pions können nicht ohne Verlust getrennt werden.

47) Nun ist das nämliche Spiel, wie es im Hauptspiel bei dem sechsten Zug vorkommt.

c) Spielt Schwarz, statt zu nehmen, E 8. F 8 oder E 8. F 7., so zieht Weiß F 7. D 5.

48) Weiß stehet gewiß besser, hat einen Pion mehr, und wieder 4 verbundene Königs-Pion gegen 2 feindliche.

Digitized by Google

49) Dieser Zug der Schwarzen ist gegen alle Regel, und sehr schlecht; denn man soll keinen Stein vor den König- oder Königin-Pion hinstellen, weil dadurch alle übrigen Figuren gesperrt werden, und weil man viele Züge verliert, bis man die Figuren wieder frei bringt; vor jeden andern Pion kann man einen Stein stellen, es ist nicht so schädlich, und sehr oft nothwendig.

50) Hätte aber Schwarz statt seinen Laufer zurückzuziehen, gleich den Pion mit dem Pferde genommen, so dürfte Weiß nicht gleich seinen Laufer nehmen, sondern er müßte zuerst die Königin F 3. spielen, um dem Schach der schwarzen Königin auszuweichen, er gewinnt doch noch eine Figur.

51) Weiß steht nun gewiß besser, denn Schwarz kann ohne Verlust nicht davon kommen; ziehet er die Königin auf C 5., um auch den Laufer anzugreifen, so gehet die weiße Königin auf B 3., dann ist der schwarze Springer und der Laufer-Pion doppelt angegriffen.

b) Anmerkungen zum ersten Musterspiele B. Taf. 2.

1) Weiß spielt nach der Regel den Königin-Pion 2 Schritte, um die Bauern in die Mitte zu bringen. Nur darf er, wenn der Schwarze den Pion nimmt, nicht gleich wieder nehmen, sondern muß zuerst mit dem Laufer auf F 7. Schach geben, dann behält er doch 4 Pion gegen 2 auf der Königsseite.

2) Weiß gibt besser auf gegenwärtigem Feld als auf D 5. Schach, weil die Königin jetzt wieder in ihr Spiel zurück kann. — Ueberhaupt ist hierbei zu

Digitized by Google

bemerken, daß man die Königin anfänglich nicht ins Spiel bringen müsse, und sollte man, wie in diesem Falle, dazu genöthigt sein, so muß man sie auch gleich wieder zurückziehen.

3) Schwarz zieht seinen Thurm, damit er darnach seinen Bauer vorrücken kann, um den feindlichen Königs-Bauer zu wechseln, Weiß muß diesem durch den Zug des Laufer-Pions zuvorzukommen suchen.

4) Weiß stehet nach der schon mehrmahls bemerkten Regel gewiß besser, indem er seine 4 verbundenen Königs-Pions gegen 2 hat.

5) Weiß stehet viel besser, hat einen Pion mehr und wieder seine verbundenen Königs-Pions; er darf jetzt nur suchen, die vorkommenden Figuren zu wechseln, und dann mit seinen Pions den Angriff machen.

6) Weiß muß jetzt trachten zu rochen, und mit seinen Mittel-Bauern nicht eher vom vierten Felde weiter gehen, bis sie durch einen feindlichen Pion angegriffen werden, welches geschehen muß, wenn der Gegner seine Figuren frei spielen will.

7) Weiß steht besser.

8) Weiß stehet mit einem Bauer Gewinn und durch die Zerstörung des Rochats des feindlichen Königs gewiß besser. — Weiß hätte in diesem Falle anstatt das feindliche Pferd zu nehmen, auch nach der Regel den Königin-Pion 2 Schritte ziehen können; nimmt Schwarz den Königin-Pion, so gibt die Königin Schach, und gewinnt den Laufer. — Zöge er aber den Laufer auf B 6., so nimmt Weiß den Pion auf E 5. und nimmt

Digitized by Google

Schwarz wieder, so gibt die Königin wieder Schach und gewinnt den Pion.

9) Siehe Anmerkung 6.

10) Weiß mit einem Pion Gewinn, und Verhinderung des Rochats des Feindes, stehet gewiß besser.

a) Schwarz würde besser E 5. D 4. ziehen.

11) Weiß stehet mit Gewinn einer Figur gewiß besser.

12) Dieser Zug des Schwarzen ist einer der besten zur Vertheidigung der ersten Partie. Weiß wird durch diesen Zug das ganze Spiel hindurch (wenn Schwarz keinen Hauptfehler begeht) verhindert, die Pions in die Mitte bringen zu können; er muß also suchen, bald zu rochen, und den Pion des Königs-Laufers auszuwechseln, damit der gerochte Thurm frei wird. Um aber den Thurm frei zu machen, muß er sein Pferd auf F 3., da es meistentheils nicht vorwärts kann, von dort auf H 2. setzen. Alsdann stellt er den Königin-Laufer auf E 3. dem feindlichen Königs-Laufer entgegen; wechselt der Gegner, so ist der Entzweck, den Thurm frei zu machen, schon erreicht, obwohl dadurch ein doppelter Pion entsteht, welche aber in der Mitte, wenn sie nur mit andern Pions verbunden sind, nichts schaden, oft sogar nützlich sind. Sollte der Gegner aber den entgegengesetzten Laufer nicht wechseln, so nimmt man selbst, rückt dann den Laufer-Pion vor, und läßt ihn durch den feindlichen Königs-Pion nehmen, oder nimmt jenen selbst; so bekömmt Weiß wieder ein schönes Spiel. — Trachtet aber Schwarz durch Wegbringung des Pions des Königs-Laufers ebenfalls seinen Thurm frei zu bringen, (welches Weiß

Digitized by Google

nicht hindern kann), und beobachtet die nämliche Regel des Weißen, so ist die Partie gewiß Remise, und also die wahre Vertheidigung der ersten Partie.

13) Weiß muß gegen die Regel das Pferd F 3. spielen, denn würde er es im gegenwärtigen Falle auf E 2. setzen, so verlöre er wenigstens einen Pion z. B.

Weiß		Schwarz
G 1. E 2.	—	C 5. F 2.° †
E 1. F 2.°	—	E 7. C 5. †
D 2. D 4.	—	C 5. C 4.°

(Weiß verliert zwar durch diesen Zug einen Pion bringt aber dafür einige Figuren ins Spiel, und kann in die Stellung des Gambits kommen.)

14) Diese Bauern werden beiderseits gezogen, um die Laufer zu verhindern, die Springer in ihrem Gange aufzuhalten.

15) Dieser Zug geschieht, um entweder dadurch die Bauern in die Mitte zu bringen, oder um seinen Königslaufer umzutauschen.

16) Dieß Spiel stehet gewiß ganz gleich, beide müssen jetzt ihr Königs-Pferd wegbringen, und ihren Laufer-Pion auswechseln; wer dieß unterläßt, hat einen Nachtheil.

17) Durch diesen Zug ist Weiß genöthigt, seinen Springer gegen die Regel vor den Laufer-Pion zu spielen, allein er muß trachten, ihn bald wieder wegzubringen.

18) Dadurch verhindert Schwarz, daß Weiß seinen Königin-Pion nicht 2 Schritt ziehen kann.

19) Diese Bauern werden gezogen, damit die Laufer

Digitized by Google

die Springer nicht sperren, oder gar noch die Rochseite zerreißen können.

20) Wenn Weiß (da er dem Wechsel nicht ausweichen kann) im gegenwärtigen Falle statt selbst zu nehmen, wie es am öftesten bei angetragenem Wechsel nothwendig ist, dem Laufer mit dem Pferde vertheidiget, so gewinnt er einen Zug, da hierdurch eine Figur mehr ins Spiel kommt.

21) Da Schwarz nicht wechseln wollte, so muß Weiß selbst nehmen, indem der Laufer für ihn ohnedieß von keiner solchen Wichtigkeit mehr ist, weil der Gegner seinen Laufer dem weißen schon entgegen gesetzt hat, und durch das Wechseln dem Springer Platz gemacht wird, um leichter in das feindliche Spiel eindringen zu können.

22) Die Spiele stehen gleich, nur muß Weiß noch trachten, den Bauer des Königslaufers auszutauschen.

23) Weiß stehet gewiß besser; er hat die Mittelbauern, mehr Figuren thätig, und kann rochen.

24) Siehe Nr. 23.

25) Weiß hätte zwar seine Königin auf F 3. setzen können, um mit einem Angriff auf F 7. zu drohen, allein es ist hier besser, denn ohne Noth muß man niemahls einen Stein vor den Laufer-Pion stellen, damit er im Vorrücken zur Austauschung nicht gehindert werde.

26) Hätte Schwarz anstatt seine Königin zurückzuziehen mit seinem Laufer Schach gegeben, so müßte Weiß mit der Königin nehmen, und gewönne dadurch eine Figur.

27) Die Weißen haben nun gewiß mehr Züge gegen die Schwarzen, als diese gegen jene, und stehen also etwas vortheilhafter.

Digitized by Google

28) Schwarz hätte besser die Königin auf F 6. gespielt.

29) Wenn Schwarz mit der Königin den Pion gleich nähme, so verlöre er den Laufer, denn Weiß gibt zuerst mit dem Thurme Schach der Königin, und nimmt dann erst den Laufer. — Auch Weiß hätte hier den Vortheil aus der Hand gelassen, wenn er anstatt den Laufer anzugreifen, gerocht hätte, denn er würde die Pions nicht mehr in die Mitte gebracht haben.

30) Schwarz konnte seinen Pion auf F 7. mit dem Springer nicht vertheidigen, denn der weiße Laufer nimmt ihn doch; nimmt alsdann das Pferd den Laufer, so nimmt der Thurm wieder, und greift wieder mehrere Pions an; denn der König darf nicht nehmen, sonst ist Schach König und Königin.

31) Hätte Schwarz anstatt das Pferd vorzusetzen, mit seinem König den weißen Thurm bedrohet, so kann Weiß entweder das Pferd mit dem Thurme nehmen, und gewinnt dann doch auch noch mit seiner Königin einen Pion und Thurm, oder er hätte auch mit seinem Springer auf G 5. Schach der Königin geben können, welche dadurch verloren ginge. Denn geht Schwarz mit der Königin weg, so gibt der weiße Thurm auf F 7. matt.

32) Nun stehet Weiß gewiß besser; er hat einen stärkern Angriff, sein König steht sicher, und Schwarz stehet in Gefahr eine Figur zu verlieren.

II. Anmerkungen zum zweiten Musterspiele. Tafel 3.

Das zweite Musterspiel ist jenes, wenn beide Spieler beim ersten Zug den Königs-Pion 2 Schritt ziehen, auf den zweiten Zug aber nur der Erstziehende seinen Königs-Laufer auf die Linie des Königin-Laufers

Digitized by Google

setzt, der Gegner aber einen andern Stein, was immer für einen, nur nicht den Königslaufer, spielt.

1) Schwarz hätte auf diesen Zug die Auswahl unter mehreren gehabt; man sehe darüber die Veränderungen X. XII. XIV., gegenwärtiger aber wird von den mehrsten Spielern gemacht. Sollte aber Schwarz auf diesen Zug F 7. F 5. wie bei Veränderung XV. ziehen, so entsteht dadurch das Gambit in der Rückhand, über welches, der außerordentlichen Mannigfaltigkeit der daraus entstehenden Partien wegen, eine besondere Tabelle ausgearbeitet worden ist.

2) Die Weißen hätten noch 3 andere Züge gehabt, als: D 2. D 4. — D 2. D 3. — D 1. E 2. Gegenwärtigen Zug aber halte ich für sehr gut; meistens entsteht dadurch eine sehr interessante Partie, und Schwarz, wenn er nur einen kleinen Fehler macht, kann sich in dieser Partie wegen diesem Zuge nicht mehr erhohlen. Schwarz hat überhaupt jetzt nur unter zwei Zügen zu wählen; er muß entweder Königs Bauer für Königs-Bauer wechseln (welches auch sein bester Zug ist) oder seinen Königs-Bauer vertheidigen (dieß werden unter 100 Spielern gewiß 90 thun, indem Niemand seinen Königs-Pion gerne verliert). Würde er keins von beiden thun, so nehme Weiß den schwarzen Bauer mit dem Pferde, greift dadurch den schwarzen Pion F 7. schon zweimahl an, und droht nunmehr der Königin und dem Thurme. Vertheidiget Schwarz aber seinen Königs-Pion, welches auf 4 Arten geschehen kann, so verliert er auch gewiß die Partie. Er kann

Digitized by Google

also nichts anders thun, als Königs-Pion um Königs-Pion nehmen.

3) Dieß ist für Schwarz ein nothwendiger Zug, da er den Bauer nicht anders vertheidigen kann: denn wollte er mit der Königin E 7. spielen, so vertheidiget sie doch nichts gegen 2 Figuren.

4) Weiß kann ohne alle Gefahr dieß Pferd opfern, um des Gegners Spiel zu zerreißen, und den König ins Feld zu locken. Dieß ist hier unter allen Aufopferungen eines Steins die sicherste, nur muß Weiß jetzt trachten, den feindlichen König heraus, und die übrigen Figuren eingeschlossen zu behalten, auch muß er, da er eine Figur weniger hat, dem Wechsel der Offiziere (aber nicht der Bauern) ausweichen, bis er die Figur wieder eingebracht hat.

5) Der schwarze König muß heraus, sonst würde eine Figur verloren gehen.

6) Hätte Schwarz, anstatt mit der Königin auf D 6. den Königs-Pion zu vertheidigen, den König wo immerhin gezogen, so müßte Weiß das feindliche Pferd mit seinem Pferde, und hierauf den Pion mit dem Laufer nehmen; hierdurch gewinnt er für seine aufgeopferte Figur 3 bis 4 Pions, und einen starken Angriff.

7) Da Schwarz seinen Königs-Pion nicht mehr vertheidigen kann, so will er sein Pferd noch einmahl beschützen.

8) Nach der gewöhnlichen Regel hätte Weiß mit dem Pion nehmen sollen, um 4 Pions gegen 2 auf der Königs-Seite zu bekommen; allein hier nahm er sehr gut mit dem Laufer, weil Schwarz seine Königin ziehen muß, und Weiß dann einen Ab-

Digitized by Google

lugo Schach hat. Dieß sind überhaupt die gefährlichsten Züge, und es ist daher stets besser, ein Abzug- oder verdecktes Schach vorzubereiten, als ein wirkliches Schach zu geben, weil der abziehende Stein meistentheils etwas rauben kann, wie es hier der Fall ist.

9) Weiß spielt nun, daß er das Pferd nimmt, und nicht den Pion und Thurm, was er auch thun könnte; obwohl der Thurm einzeln betrachtet, besser ist als ein Pferd; allein der Thurm steht, den weißen Figuren unschädlich, noch eingeschlossen, das Pferd aber ist schon thätig, und durch seinen Verlust verliert auch das andere Pferd eine Unterstützung. Die Lage des Spiels bestimmt also den Werth der Steine.

10) Da Weiß seine geopferte Figur schon eingebracht, und er überdieß schon 2 Pions mehr hat, so wechselt er nun mit Recht selbst.

11) Wollte Weiß mit der Königin Schach geben, und die Königin wechseln, so würde er in diesem gegenwärtigen Falle, da er schon 3 Pions mehr hat, doch gewinnen, nur müßte er erst seine Thürme thätig machen, indem die 2 Laufer allein nichts ausrichten können. Allein wenn man einen solchen Angriff hat, wo der feindliche König von seinen Figuren verlassen, allein im Felde ist, und wo die eigene Königin eine Figur zur Unterstützung hat, so wechselt man die Königin nicht gerne, denn es gehört in einem solchen Falle nur eine mittelmäßige Aufmerksamkeit dazu, um den König matt zu machen.

12) Wäre der schwarze König E 7. gegangen, so hätte

Digitized by Google

sel, dessen ist gegenwärtiger Zug, durch welchen er im Vortheil eines Pions bleibt.

26) Weiß steht besser, da er einen Pion wenigstens gewinnen muß.

27) Würde Schwarz den Pion D. 6. auf D. 5 gespielt haben, so würde Weiß mit dem Königs-Pion nehmen, und nähme Schwarz mit dem Pferd wieder, so opfert Weiß sein Pferd auf F. 7. auf. Siehe den sechsten Zug des Hauptspieles und die vierte Anmerkung.

28) Hätte Schwarz anstatt den Königs-Pion zu nehmen, die Königin E. 7. gespielt, so müßte der weiße Laufer auf C. 8. gehen; vertheidiget Schwarz nun seinen Springer-Bauer, so beschützt auch Weiß seinen Königs-Pion, und behält also immer einen mehr.

29) Hätte Schwarz seine Königin auf H. 4. gezogen, so spielt Weiß G. 2. G. 3. und gewinnt eine Figur.

30) Durch diesen Zug muß Weiß immer etwas gewinnen, er droht matt, und greift den Springer-Pion zweifach an. Will Schwarz mit der Königin den Pion vertheidigen, und zugleich dem Königs Platz machen, so verliert er noch mehr.

31) Weiß könnte nunmehr den Thurm nehmen; wenn er aber mit dem Laufer Schach gibt auf F. 7., so muß der König D. 7., der Laufer gibt alsdann Schach König und Königin, und ein Thurm geht auch noch verloren.

32) Schwarz zieht sehr schlecht, denn vor alle andere Pions, nur nicht vor den Pion des Königs und

Digitized by Google

der Königin (wenn diese noch nicht gezogen worden sind), darf man einen Stein setzen. Setzt man aber vor diese 2 einen Stein, so bleibt das ganze Spiel gesperrt.

33) Schwarz, da er einmahl fehlerhaft gespielt hat, und ihm der Matt droht, kann nichts bessers thun, als rochen.

34) Beide Spiele stehen gewiß ganz gleich, und wenn kein Fehler von einer Seite gemacht wird, muß es remis werden. Keiner kann mit Vortheil angreifen, und der, welcher in einem solchen Falle den ersten Angriff forcirt, verliert gewiß die Partie.

35) Weiß macht eine Aufforderung, die mit 100 Spielern gerathen wird, aber bei einer guten Vertheidigung Verlust nach sich ziehet.

36) Schwarz ziehet den König ganz recht auf dieses Feld. Er kann bei diesem Zuge leicht fehlen; würde er den Pion vorsetzen, so nimmt die weiße Königin den Pion auf D 5., gibt Schach König und Königin, gewinnt das Pferd zurück, und hat 2 Pion mehr. Hätte er den König auf ein schwarzes Feld gezogen, so nähme Weiß mit seinem Läufer den Pion, und das Pferd ist verloren, weil die Königin auf E 5. matt droht.

37) Weiß scheint unstreitig besser zu stehen, obwohl er es eine Figur weniger hat. Er hat 2 Pions für eine Figur, und die Königin sperrt 4 feindliche Figuren, auch droht er den dritten Pion zu nehmen. Schwarz hat wirklich um sich zu retten nur einen Zug, den freilich ein wenig geübter Spieler nicht leicht erräth. Er muß trachten, da er eine Fi-

Digitized by Google

gur nur, gegen 2 Pion, (die noch keine Figur Anfangs des Spiels ersetzen) vor hat, die Königin zu wechseln, und zugleich seine Figuren frei zu machen.

38) Durch diesen Zug stellt Schwarz die Königin zum Tausch hin, und droht zugleich auf den Abzug-Schach matt zu geben. Wechselt Weiß, so hat Schwarz alle seine Figuren dadurch frei, eine mehr, und muß also gewinnen.

39) Weiß will noch nicht wechseln, dadurch aber rettet er sein Spiel doch nicht.

40) Weiß durfte den Thurm, wegen dem ihm alsdann drohenden Matt, nicht nehmen.

41) Schwarz macht einen fehlerhaften Zug, allein der Fehler zeigt sich erst im eilften oder zwölften Zuge. Selten kann ein Spieler diese Partie gehörig vertheidigen, denn Weiß, wenn er nicht achtsam spielt, verliert eine Figur.

42) Hätte Schwarz durch E 4. G 3. Schach König und Königin gegeben, so nimmt das Pferd des Weißen die schwarze Königin zuerst und dann den Laufer.

43) Da Weiß für seine verlorne Figur das Pferd wieder bekommt, indem es ihm nicht entwischen kann, so raubt er unterdessen einige Pions.

44) Diesen Zug macht Weiß sehr gut, und er wird ihm auch die Partie gewinnen; denn nimmt die Königin den Springer-Pion auf B. 2., so entfernt sie sich gegen alle Regel von ihrem Spiele, da sie doch nothwendig zur Vertheidigung wäre.

45) Schwarz war nothgedrungen so zu spielen, um nicht im zweiten Zuge matt zu sein.

Digitized by Google

46) Wäre der schwarze König auf D 6. gegangen, so gibt Weiß mit dem schwarzen Lauser auf F. 4. Schach, und die Fortsetzung wäre wie jetzt, denn der König des Schwarzen müßte auch auf C 6.

47) Da Schwarz alle seine Figuren eingeschlossen und unthätig hat, so setzt sich Weiß nur auf einen Schach.

48) Durch diesen Zug will Schwarz dem Feinde seinen Königslaufer mit Gewalt abwechseln, oder wenn er ihn zurück ziehet, ihm einen Zug verlieren machen.

49) Schwarz darf den Bauer nicht versetzen, sonst nimmt die Königin den Königsbauer, und greift Thurm und Pferd an. — Sollte er dennoch so spielen, so sehe man hier die Folge:

Weiß.		Schwarz.
D 1. H 5. †	—	G 7. G 6.
H 5. E 5.°	—	D 8. E 7.
E 5. H 8.	—	E 7. E 4.° †
G 1. E 2.	—	E 4. G 2.°
H 8. H 7.° †	—	F 8. G 7.
H 1. G 1.		

Nun steht Weiß gewiß besser.

50) Hätte Schwarz den weißen Bauer mit dem seinigen genommen, so würde Weiß nicht das Pferd nehmen (obwohl es auch gut wäre), sondern den Pion mit Pion.

51) Und so bekommt Weiß nicht allein seine Figur mit Gewinn einiger Pions zurück, sondern behält noch immer den Angriff, gegen welchen sich der Gegner ohne noch größern Verlust nicht wird retten können.

Digitized by Google

52) Ist ganz die Lage des ersten Musterspieles. B. Veränderung I.

53) Würde Schwarz anstatt des Springers, seinen Laufer gespielt haben, so haben wir schon den Fall in der ersten Partie gehabt. — Überhaupt wenn die Königin von den Schwarzen auf den zweiten Zug herausgezogen wird, und sie immer hin sein mag, so entstehen meistens Fälle, die wir in der ersten Musterpartie genugsam durchgegangen sind.

54) Hätte Schwarz den Königspion genommen, so würde er eine schlechtere Stellung haben. Siehe Veränderung XIII.

55) Wenn Weiß anstatt Schach zu geben, den Laufer zurück auf B 3. gezogen hätte, so würde er den Vortheil des ersten Zugs und der Stellung verloren haben, denn Schwarz bemächtigt sich sogleich der Mitte durch Vorziehung seines Königsbauers.

56) Hätte Schwarz den Springer mit Springer genommen, so nimmt die weiße Königin wieder; gäbe er dann Schach mit der Königin, so muß Weiß die Königin und nicht den Laufer vorsetzen. Hätte aber Schwarz sein Pferd mit dem Pion vertheidiget, so müßte Weiß den Springer mit Springer nehmen, und dann mit der Königin auf H 5. Schach geben, wodurch er wieder einen Pion gewinnt.

57) Weiß hat einen Pion mehr, und eine gute Stellung, Schwarz hat ein gebrochenes Spiel, und wenn er nicht sehr behutsam ist, verliert er auch noch seinen Laufer.

58) Hier spielt Schwarz das Gambit in der Mittelhand,

Digitized by Google

indem er den Bauer seines Königslaufers umsonst anbietet. Diese Partie gehört daher, meiner Eintheilung zu Folge, zum vierten Musterspiele; und da durch diesen Zug viele mannigfaltige und unterhaltende Partien entstehen, so habe ich dem Gambit in der Rückhand eine eigene Tabelle gewidmet. Man sehe das vierte Musterspiel D. Tafel 8.

III. Anmerkungen zum dritten Musterspiele Tafel 4.

Das dritte Musterspiel entsteht, wenn beide Spieler zwar auf ihren ersten Zug den Königspion 2 Schritt ziehen, dann aber der Erstziehende beim zweiten Zuge das Königspferd auf das Laufferfeld, und nicht wie in den vorgehenden Musterspielen den Königslaufer spielt, — Lolli und seine Anhänger halten diesen Pferdzug für sehr gut. — Philidor hingegen erklärt ihn für fehlerhaft, und ganz gegen die Regel gespielt, weil dieses vorgerückte Pferd den Laufferpion im Gange hindert. — Meiner Meinung nach schadet er gar nichts; denn die Erfahrung und lange Übung im Schachspiele lehrten mich, daß man durch diesen Sprung bei mindester Unachtsamkeit des Gegners viel gewinnen, und bei größter Achtsamkeit desselben nichts verlieren kann.

1) Diesen Zug des Schwarzen hält Philidor für sehr gut, und spielt darauf Gambit in der Rückhand. Schwarz hätte aber auch noch verschiedene andere Züge gehabt. Siehe Veränderung XIII., XV. und XVI.

2) Weiß hätte statt dieses Pions auch den Laufer F 1. C 4. mit Vortheil spielen können. Siehe Veränderung V.

Digitized by Google

3) Weiß spielt diesen Bauer so weit, um darnach Königin und Thurm mit dem Pferde attakiren zu können.

4) Weiß hätte auch statt diesen guten Zug mit dem Pferde den Thurmpion auf H 7. nehmen können, würde aber nur gegen einen nicht hinlänglich geübten Spieler die Partie gewinnen. Siehe Veränderung I.

5) Schwarz hatte jetzt keinen bessern Zug, um seinen Königspion zu decken, da ihm der Pion auf F 7. ohnedieß gewiß ist.

6) Anstatt dieses Schach zu geben, welches den Verlust der Partie nach sich ziehen wird, hätte Weiß besser gethan, den weißen Laufer C 4. zu spielen, um hernach damit die schwarze Königin zu nehmen, wenn der Gegner wechseln sollte. Er würde gewiß ein gleich starkes Spiel gehabt haben, obwohl er beim zweiten Zuge den Pferdsprung gemacht hat.

7) Auf D 1. durfte Weiß seinen König nicht spielen, denn Schwarz gäbe Schach mit dem Laufer auf G 4.; setzte er den Laufer vor, so gäbe die Königin D 3. Schach; hierdurch verlöre Weiß den Laufer, und könnte das Matt nicht mehr hindern — setzte er den Bauer vor, so nähme Schwarz den Bauer mit seinem Bauer, darauf hat er Abzug-Schach und matt.

8) Schwarz nimmt den Thurm nicht, weil er dessen gewiß ist, und so durch seinen Pferdsprung einen starken Zug gewinnt, indem die Königin, und sogar der König selbst in Gefahr kommt, wenn Weiß keinen Platz für den König macht.

Digitized by Google

9) Und so hat Schwarz gewiß ein schönes Spiel, weil Weiß in dieser Partie bei dem vierzehnten Zuge sehr gefehlt hat.

10) Schwarz hätte besser gethan, statt dieses Pferdes den Pion auf E 6. zu nehmen.

11) Setzt Schwarz nunmehr den Pion G 7. vor, so gehet eine Figur verloren, ginge aber der König auf E 7., so gibt Weiß mit dem schwarzen Laufer Schach König und Königin.

12) Hätte Schwarz das feindliche Pferd mit dem Könige statt mit dem Thurm genommen, so würde er meiner Meinung nach, ein schönes Spiel erhalten haben. Er verlöre zwar dadurch das Rochat, hätte aber dafür schöne Mittelbauern, und ein freies Spiel. Siehe Veränderung III.

13) Und so hat Weiß einen Pion mehr, und eine sehr gute Lage.

14) Nun steht Schwarz gewiß sehr gut.

15) So stehen die Spiele wieder ziemlich gleich, und ist also kein Nachtheil durch den Pferdsprung beim zweiten Zug entstanden.

16) Wenn Schwarz anstatt dieses Zuges F 7. F 5., wie es im Hauptspiele geschehen war, gespielt hätte, so wäre es sehr fehlerhaft. Man sehe die Veränderung VI.

17) In dieser Stellung stehen die Spiele wieder gleich und der Pferdzug beim zweiten Zug hat nichts geschadet.

18) Weiß hätte nicht gut gethan für seinen Königslaufer des Gegners Pferd zu nehmen, weil dadurch Schwarz die schönste Gelegenheit bekäme, auf die Königin-Seite zu rochen, wo er ohnehin seine verbundenen Pions hat.

Digitized by Google

19) Weiß hätte seinen bedrohten Springer auch auf G 5. spielen können; siehe Veränderung XI. Gegenwärtigen Zug halte ich aber für besser.

20) Hätte Schwarz, anstatt den Springer zu nehmen, den Pion auf D 5. vorgezogen, so gebe Weiß mit der Königin Schach, und gewänne gewiß die Partie. Siehe Veränderung X.

21) Schwarz darf den Bauer nicht versetzen, sonst würde er den Thurm verlieren, wenn Weiß auf E 5. Schach gebe. Auch durfte er den König nicht E 7. spielen, weil Weiß ebenfalls mit der Königin auf E 5. Schach gebe, und gleich matt machte.

22) Weiß hätte noch besser gespielt, wenn er statt dieses Pions, den auf E 5. genommen hätte. S. Veränderung VII.

23) Schwarz hat keinen bessern Zug als diesen, um dem gefährlichen Schach zu entgehen.

24) Weiß wird nunmehr die Partie gewiß auch gegen den besten Spieler gewinnen.

25) Schwarz hatte keinen bessern Zug, um das Schach auf B 5. zu verhindern.

26) Wäre der schwarze König auf D 7. gegangen, so würde Weiß mit der Königin auf E 6. gleich matt geben. Hätte Schwarz aber auf C 5. gezogen, so wäre die Folge davon:

Weiß.		Schwarz.
—	—	C 6. C 5.
C 1. E 3. †	—	C 5. C 4.
E 5. E 4.° †	—	C 4. B 5.
B 1. C 3. †	—	B 5. A 5.
E 4. A 4. matt	—	

Digitized by Google

27) So ist das Matt in wenigen Zügen nicht mehr zu verhindern.

28) Man mag Schwarz spielen, was er will, so verliert er doch zum wenigsten die Königin.

29) Hätte Schwarz, anstatt vorzusetzen, den König auf D 7. gespielt, so müßte Weiß mit dem Pferde den Läufer nehmen und Schach geben, wodurch er einen Pion gewinnt.

30) Und so hat Weiß einen Bauer zum Gewinn, und steht sehr gut.

31) Weiß hätte auch den Bauer auf E 5. nehmen können. Siehe Veränderung XII.

32) Weiß hat nunmehr den Angriff verloren, und Schwarz hat eine vortheilhaftere Stellung.

33) Will nun Weiß seinen Thurm nicht verlieren, so muß der König ziehen; hierdurch gewinnt Schwarz Zeit, seine Figuren thätig zu machen. Da nun der weiße, eingeschlossene Springer ohnehin verloren ist, Schwarz also eine Figur mehr hat, so wird er zwischen gleichen Spielern sicher die Partie gewinnen.

34) Anstatt dieses Pferdzuges hätte Schwarz seine Königin auf E 7. spielen sollen, dadurch entstünde ganz die Partie, welche wir schon in dem ersten Musterspiele zu spielen gewiesen haben. Siehe Erstes Musterspiel B Tafel 2. Veränderung IX. Weiß könnte niemahls mehr die Bauern in die Mitte bringen, und müßte also trachten, bald zu rochen, und dann seinen Königslaufer aus dem Spiele zu bringen, um dem Thurme freies Spiel zu machen. Aber auch Schwarz müßte so spielen, und so würde es immer Partie werden.

Digitized by Google

35) Weiß spielt, nach der schon im ersten Musterspiele angegebenen Regel sehr gut, indem er diesen Pion vorrückt, bevor er den auf D 4. nimmt. Sollte man jedoch den Pion jetzt nehmen wollen, so sehe man in der Veränderung XIV. die Folge davon. Ganz dasselbe Spiel entstehet auch aus der im ersten Musterspiele Tafel 2. Veränder. I. aufgeführten Partie, wenn Weiß auf den vierten Zug C 1. F 3. spielt, welches auch die mehresten Spieler in dieser Lage thun werden.

36) So hat Weiß ebenfalls einen Nachtheil von seinem Pferdezuge.

37) Besser hätte Schwarz gethan, das Pferd mit dem Laufer zu nehmen, und darauf zu rochen.

38) Schwarz hätte sich mit dem Gewinn eines Bauers begnügen, und seinen Laufer zurückziehen sollen. Dieser Zug aber, durch welchen er noch einen Bauer oder gar einen Thurm zu gewinnen hoffe, zieht ihm nothwendig den Verlust der Partie zu.

39) Dieß ist ein Nothzug für Schwarz, um seine Königin zu retten; denn hätte er auch den weißen Königin Schach gegeben, indem er mit dem Pferde den Bauer auf D 4. nähme, so gibt Weiß auf A 3. Schach, und gewinnt die Königin.

40) Selbst durch Aufopferung der Königin kann Schwarz jetzt das Matt nicht mehr hindern.

41) Schwarz hätte, anstatt diesen Bauer mit dem Pferde zu nehmen, seine Königin auf E 7. spielen, und dann das feindliche Pferd mit dem Pion wegtreiben sollen, dadurch hätte er einen Pion wieder zurück erhalten.

42) Weiß steht mit Gewinn eines Pions unstreitig besser.

Digitized by Google

43) Nach der schon gegebenen allgemeinen Regel ist es nie gut, im Anfange mit der Königin ohne Unterstützung einer anderen Figur allein zu agiren. Der Gegner sucht die Königin überall anzugreifen, und bringt dadurch alle Figuren nach und nach frei.

44) Hätte Schwarz die Königin nicht zurückgezogen, sondern irgend einen andern Zug gemacht, so spielt Weiß F 1, D 3. und die Königin ist verloren.

45) Wollte Schwarz mit der Königin auf C 6. das Schach des Pferdes hindern, so greift Weiß mit dem Laufer auf B 5. die Königin an. Schwarz darf den Laufer nicht nehmen, denn das weiße Pferd gäbe alsdann auf C 7. Schach König und Königin.

46) So verliert nun Schwarz eine Figur, und durch seine eingesperrte Lage auch leicht die Partie. (Schwarz kann hier versuchen sich durch B 8 C 6. zu vertheidigen).

IV. Anmerkungen zum vierten Musterspiele oder dem sogenannten Gambit, A. B. C. D. Tafel 5. 6. 7. 8.

Mit dem Worte Gambit *), bezeichnet man diejenige Partie, in welcher man auf den zweiten Zug, nachdem auf den ersten der Bauer des Königs oder der Königin von beiden Seiten zwei Schritte gezogen worden war, den Bauer des Laufers des Königs oder

*) Ueber den Ursprung des Wortes Gambit sind schon mehrere unzureichende Erklärungen gewagt worden, welche man in vielen andern vom Schachspiele handelnden Büchern nachlesen kann. Da keine ganz befriedigend ist, so übergehe ich sie hier mit Stillschweigen.

Digitized by Google

(rücksichtlich des ersten Zuges) der Königin auch zwei Schritte zieht, und ihn also dem Gegner ohne Ersatz anbietet. Dieser Erklärung zufolge, kann man also Gambit vom König, Gambit von der Königin oder der Dame und Gambit in der Rückhand oder im Nachzuge spielen.

Die Gambitspiele, hauptsächlich die vom Könige, sind überhaupt die interessantesten, unterhaltendsten und witzigsten Spiele. Mehrentheils sind sie schneller entschieden, als die gewöhnlichen Partien. Durch das Wegziehen zweier neben einander stehenden Bauern verschafft der Gambitspieler, (das ist derjenige, welcher auf seinen zweiten Zug den Bauer umsonst anbietet), mehren seiner Figuren freien Ausgang, welche gleich auf den feindlichen König eindringen; aus dieser Ursache kann er auch sehr bald rochiren, wodurch der Thurm auf diejenige Linie zu stehen kommt, auf welcher ihm kein Bauer mehr beim Angriffe im Wege ist, und daher schon im Anfange der Partie kräftig wirken kann. Der Gegenspieler befindet sich gerade im entgegengesetzten Falle. Bei jedem Zuge muß er nur darauf bedacht sein, einen vom Feinde angegriffenen Stein zu vertheidigen. Er kann daher sein Spiel nur mit vieler Vorsicht und langsam entwickeln, versperrt nicht selten, wenn er nicht sehr geübt ist, einer Figur mit der andern den Weg, und wird oft noch im Besitze seiner mehrsten Figuren schnell matt. Weiß er aber dem raschen Angriff seines Gegners geschickt zu begegnen, um sich dadurch Zeit zu verschaffen, seine Figuren ebenfalls gehörig thätig zu machen, so entwindet er dem Gegner den Angriff, und wird ihm schnell Meister werden, indem der Gambitspieler häufig mehrere Steine aufopfern, und seinen

Digitized by Google

genen König alles Schutzes berauben mußte, um einen desto stärkern Angriff zu erhalten.

Große und berühmte Schachkünstler, z. B. Philidor, glauben fest, daß der Gambitspieler, wegen der vortheilhaften Stellung seiner Steine, die alle in Thätigkeit sind, und wegen der Eingeschlossenheit der Figuren des Gegners gewinnen müsse. Ich stimme dieser Meinung nicht unbedingt bei, aber eben so wenig derjenigen des berühmten Lolli, welcher den Gambitspieler durchaus verlieren läßt. Es ist wahr, daß unter hundert Schachspielern kaum Einer zu finden ist, der die gehörige Vertheidigung versteht. Daher geschieht es auch sehr häufig, daß einer, der Gambit nur mittelmäßig zu spielen weiß (denn es ist auch eine Kunst, es fein zu spielen), über einen stärkern Spieler als er ist, im Gambit Sieger wird, wenn er ihm auch in ordinären Partien nie etwas abgewinnen kann. Allein ich bin überzeugt, daß doch eine Vertheidigung möglich ist, und diese werde ich auf der Tafel 5. u. 6. zeigen. Dieß hier Gesagte bezieht sich indessen nur auf die gewöhnliche längst bekannte Art, das Gambit zu spielen. Hingegen gestehe ich, daß mir selbst bis jetzt noch keine hinreichende auf jeden Zug des Gegners berechnete Vertheidigung des Gambitspieles nach neuer Art, welche auf der Tafel 7. gezeigt wird, bekannt ist. Langwieriges Studium und unzählige Versuche von mir und andern guten Schachspielern angestellt, brachten noch kein anderes Resultat, als daß diese Partie mit aller Feinheit gespielt, höchst selten bis zum Remis zu bringen, und nie gegen den Gambitspieler zu gewinnen sei. Dessen ungeachtet bin ich der festen Meinung,

Digitized by Google

daß eine vollkommene Vertheidigung möglich ist, und auch gefunden werden wird.

Als allgemeine Grundsätze bei dem Gambitspiele stelle ich hier folgende theoretische Regeln auf.

Für den Gambitspieler.

1) Die Erfahrung zeigt, daß für den, welcher Gambit gibt, der Bauer und Laufer des Königs, noch mehr aber die Königin, die wichtigsten Steine sind. Diese muß er sorgfältig zu erhalten suchen, besonders aber die Königin. Doch gibt es Ausnahmen, wie es die Musterspiele zeigen werden.
2) Muß er beim Angriffe keinen Zug versäumen und dadurch dem feindlichen Könige Zeit lassen, sich zu verbergen; daher geht sein Augenmerk vorzüglich darauf, auf alle mögliche Art das Rochat zu hindern, und sollte es auch manchmahl eine Figur kosten.
3) Das eigene Rochat muß man bald besorgen.
4) Suche man die feindlichen Bauern auf der Königsseite bald zu trennen, wenn auch der eigene König dadurch entblößt wird, weil sonst der Angriff bald zu Ende ist, indem der Thurm unbrauchbar bleibt.

Der Gambitvertheidiger beobachte Folgendes:

1) Er suche sorgfältig Stein um Stein, besonders aber den Königslaufer und Königsbauer des Feindes, zu tauschen.
2) Setze er bei jeder Gelegenheit seine Königin der feindlichen entgegen.
3) Sei er bedacht, sein Rochat zu besorgen.

Digitized by Google

4) Sollte der Gambitspieler viel aufopfern, um einen desto stärkern Angriff zu erhalten, so mache er sich auch nichts daraus, wieder etwas zu verlieren, um nur ein freieres Spiel zu bekommen, sonst läuft er Gefahr, durch die eingesperrte Lage matt zu werden.

5) Hüte man sich so viel als möglich, den König zu weit vorzurücken, um vielleicht eine Figur zu vertheidigen.

Die Gambitpartien lassen sich wieder, nach den Gegenzügen, in drei verschiedene Classen abtheilen:

a) Wenn der angebotene Gambitbauer nicht genommen wird. Tafel 6. Veränderung IX. X. XI. XII. XIV.

b) Wenn er zwar genommen, aber nicht mit dem Springerpion vertheidigt, sondern wieder Preis gegeben wird, in der Meinung, daß man schon Ersatz dafür habe. Taf. 6. Veränderung I. V.

c) Wenn er genommen, und auch mit dem Springerpion vertheidigt wird, welches geschehen muß, wenn man gegen den Gambitspieler gewinnen will. Tafel 5.

Bei den ersten zwei Fällen bleibt der Vortheil auf Seite des Gambitspielers; denn meistens lösen sich solche Gambitspiele in ordinäre Spiele auf, und der, welcher Gambit spielen wollte, hat gewöhnlich ein freies Spiel. Besonders hat er den Vortheil, daß sein Thurm schon thätig ist, und er nebst den Mittelbauern auch zwei gegen drei auf der Königsseite hat.

Die Tafel 7. enthält das Gambit nach neuer Art, mit seinen Veränderungen, und die Tafel 8. das Gambit in der Rückhand, und das Gambit von der

Digitized by Google

Königin. Da in dieser Anweisung Weiß derjenige ist, an welchen die belehrenden Anmerkungen gerichtet sind, und er daher auch durchgehends als der gewinnende Spieler angenommen werden muß, so war es nothwendig, in der achten Tabelle in der Bezeichnung der Züge eine kleine Abänderung zu treffen. Bei dem Gambit in der Rückhand ist Schwarz der zuerstziehende, um Weiß zu belehren, wie er Gambit in der Rückhand mit Vortheil spielen müsse. Daher enthält jeder Kreis auf dieser Tabelle zwar auch einen Zug des Weißen und Schwarzen, aber der Zug des Schwarzen steht oben im Kreise, und diejenige Querlinie, unter welcher der Kreis steht, bestimmt die Zahl des Zuges.

a. Anmerkungen zum vierten Musterspiele A Taf. 5.

1) Dieß ist für den Gambitgeber ein unbedingt nothwendiger Zug, um das Schach der feindlichen Königin auf H 4. zu verhindern, wodurch das ganze Spiel zerrissen würde.
2) Zur wahren Vertheidigung des Gambits ist es nothwendig, den angebotenen Gambitpion zu nehmen, und dann seinen nun vorgerückten Bauer im folgenden Zuge mit diesem Pferdpion zu beschützen.
3) Schwarz hatte jetzt unter 8 verschiedenen Zügen die Wahl. Siehe die Veränderungen I. II. III. VII. VIII. IX. X. Meiner Erfahrung zu Folge sind darunter D 7. D 6. und G 5. G 4. die besten. Veränderung III. und X.
4) Der Gambitspieler muß so geschwind rochen als möglich, um den Thurm dadurch thätig zu machen.
5) Sobald der Gambitspieler gerocht hat (aber nicht

Digitized by Google

früher, muß er die Kette der feindlichen Pions auf der Königsseite trennen, und wenn dadurch auch sein eigener König entblößt wird.

6) Schwarz hätte besser gethan, statt den Pion zu nehmen, G. 5. G 4. zu ziehen, wodurch Weiß genöthigt würde, das Pferd für 2 Pions hinzugeben. Weiß behielte zwar auch alsdann noch den Angriff, aber Schwarz gewinnt Zeit, seine Figuren thätig zu machen, worauf es hauptsächlich bei Vertheidigung gegen Gambit ankommt.

7) Hätte Schwarz den Laufer nicht genommen, so würde er zwar nicht in wenigen Zügen matt geworden seyn, wie es nun geschehen muß, indessen bliebe sein Spiel immer sehr gefährlich, indem er, wenn er nicht sehr geschickt spielt, eine Figur oder gar die Königinn verlieren kann, sein König mag nun auf F 8. E 7. oder D 7. ausweichen.

8) Nun ist Schwarz verloren. Nimmt er das Pferd, so nimmt der weiße Thurm den Laufer auf G 7. und die Königin gibt im nächsten Zuge auf F 7. matt. Gäbe aber Schwarz mit dem Pferde der Königin Schach, so nimmt Weiß mit dem Thurm das Pferd, oder gibt auf F 8, Schach; in beiden Fällen ist es durch die Königin auf F 7. matt. — Schwarz kann sich vor dem Matt noch durch einige Züge dadurch wehren, daß er seine Königin auf E 7. nehmen läßt; er verliert aber außer derselben noch zwei andere Figuren.

9) Dieß ist einer der schlechtesten Züge, welchen der Gambitvertheidiger machen kann, indem er da-

Digitized by Google

durch seinen König des vorzüglichsten Schutzes beraubt.

10) Der Gambit-Spieler soll bald rochen; dieß konnte aber jetzt nicht geschehen, weil sonst die schwarze Königin auf C 5. Schach gebe, und den weißen Laufer nehmen würde; er will also durch diesen Zug das Schachgeben hindern, und läßt seinen Königs-Pion nehmen, weil er dadurch nichts verliert.

11) Da Weiß schon 2 Pions weniger hat, so darf er weder wechseln noch versetzen. Er spielt also auf diese Art recht gut, weil er dadurch seine 2 Pions zurück gewinnt, und bei Unachtsamkeit des Gegners sogar dessen Königin bekommt. — Durch den Zug des Weißen ist jetzt Schwarz genöthigt, weil ihm Schach Königin und König droht, entweder zwischen König und Königin einen Stein zu setzen, oder mit der Königin oder dem König aus dieser Linie zu gehen. — Setzt er das Pferd auf E 7., so gibt der weiße Laufer auf F 7. Schach, und dann nimmt das weiße Pferd den Pion auf G 5. —; setzt Schwarz aber den Laufer auf E 7., so nimmt das weiße Pferd den Pion auf G 5. und dann den auf F 7. —; geht die Königin auf F 5., so gibt der Thurm Schach, setzt sich dann auf E 5., und auch so werden wieder 2 Pions zurück genommen.

12) Dieß ist ein sehr guter Zug.

13) Da für den Gambit-Spieler der Königslaufer sehr nothwendig ist, und Schwarz den Plan hat, diesem seinen Laufer entgegen zu setzen, so muß Weiß, weil er ohne Zug zu verlieren dem Wech-

Digitized by Google

sel nicht ausweichen kann, gegenwärtigen Zug machen, um wenigstens einen Pion wieder zu bekommen, wenn die Laufer-Entgegensetzung jetzt gleich geschieht.

14) Schwarz hätte vor diesem Zuge erst H 7. H 6. spielen sollen. Siehe Veränderung VI.

15) Und so gewinnt Weiß einen Pion zurück, weil 3 bedroht sind, und hat dann ein freieres und besseres Spiel.

16) So stehen die Spiele ziemlich gleich. Weiß hat zwar eine Figur weniger, hat aber dafür 2 Bauern in der Mitte und eine gute Stellung.

17) Durch diesen Zug muß Weiß schon etwas gewinnen, weil der schwarze Zug C 8. G 4. fehlerhaft war.

18) Wäre der schwarze König auf E 7. gegangen, so gibt die Königin auf E 6. matt.

19) Und so muß Weiß gewinnen.

20) Schwarz spielt gut, indem er den Pion auf G 5. noch einmahl vertheidiget, dann kann er seinen Laufer dem andern entgegensetzen. Dieß ist der wahre Vertheidigungszug gegen das Gambit, welcher auch Schwarz die Partie gewinnen machen muß.

21) Hätte Weiß anstatt D 2. D 4. — D 1. B. 3. gespielt, so kann die schwarze Königin auf E 7. Dadurch verliert Weiß immer mehr und mehr seine Attaque, und Schwarz gewinnt die Zeit, seine Figuren ins Spiel zu bringen.

22) Jetzt steht Schwarz gewiß besser, ist keinem Angriffe mehr ausgesetzt, bringt alle Figuren frei, und hat einen Pion mehr.

23) Man sehe auf die Note 5. zurück, wo die nähmliche Spielart war, und auch die Fortsetzung bleibt.

Digitized by Google

24) Man sehe auf die Anmerkung 7 zum achten Zuge im Hauptspiele zurück, wo bis auf die Stellung des Laufers des Schwarzen dieselbe Lage war.

25) Schwarz macht den letzten Zug, um hierauf D 7. D 5. spielen, und dadurch den feindlichen Laufer abschneiden zu können. Weiß kommt diesem durch gegenwärtigen Zug zuvor, weil er nun den feindlichen Bauer im Vorbeigegen nehmen kann, und dadurch seinen Laufer frei erhält.

26) Weiß muß nun wieder trachten, die schwarzen Pions auf der Königsseite zu trennen, und seinen Thurm frei zu machen, dadurch bekommt er wieder ein besseres Spiel.

27) Dieß ist auch ein guter Vertheidigungszug gegen das Gambit. Es entstehen durch denselben sehr interessante Partien, indem dem Weißen nur 3 Züge zur Auswahl bleiben.

28) Weiß konnte nicht vortheilhaft den Pion versetzen; Schwarz würde den Pion nehmen, nähme dann die weiße Königin den Pion auf G 4., so zöge Schwarz im Abzugs-Schach seinen Pion auf G 2., würde hierauf die weiße Königin die schwarze nehmen, so nimmt der schwarze Pion den Thurm und wird zur neuen Königin.

29) Da dieser schwarze Pion doppelt angegriffen ist, und nicht vertheidiget werden kann, so will Schwarz lieber vorrücken, um die Pions zu trennen.

30) Weiß scheint 2 Pions für einen zu gewinnen, wenn er diesen Pion auf F 3. nehme, er würde aber die Königin verlieren. Denn die weiße Königin käme auf F 3., der schwarze Laufer gäbe alsdann auf H 3. Schach, und der König hätte keinen andern

Digitized by Google

Zug als G 1., worauf er durch den Thurm matt würde. Ginge er aber auf E 2., so gäbe der Laufer auf G 4. Schach Königin und König.

31) Ist des Schwarzen bester Zug; denn ginge die Königin H 3., so läuft sie Gefahr verloren zu werden. Siehe die Veränderung XI. bei diesem Zuge.

32) Weiß zieht den König, um Schwarz, durch das ihm vom Thurme drohende Schach Königin und König, zu hindern, den Pion auf E 4. zu nehmen.

33) Weiß sucht auf dieser Seite den König zu attaquiren, er kommt aber zu spät, weil die Pions des Schwarzen, der auch auf die nämliche Art angreifen muß, weiter vorgerückt sind.

34) Hätte Weiß den schachgebenden Pion mit dem Laufer genommen, so gäbe die feindliche Königin auf E 3. Schach, hierauf das Pferd, indem es den Laufer nimmt; Weiß müßte das Pferd nehmen, und der der feindliche Thurm gäbe Schachmatt auf H 1.

35) So gehet nicht allein die Königin verloren, der König selbst kann sich nicht mehr retten.

36) Schwarz hat zwar die Königin verloren, allein ein guter Spieler wird es mit diesem Spiele sehr weit bringen; er hat schön vertheidigte und weit vorgerückte Pions, Weiß hat kein Rochat mehr ꝛc.

37) Diese Aufopferung ist nur gegen einen schwächern Spieler zu wagen,

38) Wäre der schwarze König anstatt auf sein Feld zurück zu gehen, auf E 6. gegangen, so gäbe die weiße Königin Schach, und nimmt dann der schwarze König das Pferd, so gibt der weiße Königinbauer Schach, und der König kommt nicht mehr zurück

Digitized by Google

39) Würde Schwarz D 7. D 6. gespielt haben, so wäre er matt durch die 2 Königin-Züge. Der Pferdzug war ein Nothzug, und von nun darf er keinen Pion mehr verlieren, denn 3 Pions wären zu viel für eine Figur.

40) Da der König nicht mehr rochen kann, so macht er dem Thurme Platz. — Schwarz muß aber jetzt keine Züge verlieren, indem er mit dem Könige hinter die Bauer rückt, um dadurch zu rochen; es ist genug, daß er es thun kann, wenn es erforderlich sein wird.

41) So steht Schwarz gewiß besser.

42) Dieß ist der einzige wahre Zug, auf jeden andern würde er die Partie verlieren. Schwarz muß die Königin nicht wegen Vertheidigung des Pions, sondern weil er eine Figur vor hat, wegen dem Wechsel hierher setzen.

43) So steht Schwarz gewiß besser.

b) Anmerkungen zum vierten Musterspiele B Tafel 6.

1) Sobald der Gambit-Vertheidiger den Gambit-Pion zwar nimmt, ihn aber nicht vertheidiget, so muß der Gambit-Spieler bei seinem vierten Zuge anstatt seinen Laufer auf C 4. zu setzen, den Pion der Königin spielen, um den feindlichen Pion auf F 4 mit dem schwarzen Laufer dadurch zu attaquiren. Entweder bekommt er hierdurch gleich seinen gegebenen Pion zurück, oder der Gegner muß ihn erst vertheidigen.

2) Weiß spielt sehr gut, obwohl er seinen König entblößt, aber beim Gambit muß man darauf nicht so Acht haben, um nur des Gegners Bauern zu

Digitized by Google

trennten, den eigenen Thurm thätig zu machen, und dadurch den Angriff ganz zu bekommen.

3) So hat nun Weiß die Figur zurück, und greift zugleich den Thurmbauer zweifach an. Auch bleibt ihm des Gegners Pion auf G 3. gewiß, er hat dabei den Angriff, und eine vortheilhafte Stellung.

4) Schwarz nimmt den Laufer nicht, um dem aufgedeckten Schache zu entgehen. Auf E 7. dürfte der König nicht gehen, weil der weiße Laufer Schach König und Königin gegeben hätte.

5) Schwarz beginge einen großen Fehler, wenn er dieß Pferd mit dem Pion nähme, denn der Laufer auf H 5. ginge doch verloren, und Schwarz müßte alsdann gleich mit dem König auf C 6. hinaus gehen, und könnte auf keine Weise mehr zurückkommen.

6) Weiß nimmt hier besser mit dem Thurme als mit der Königin, weil Schwarz dadurch verhindert wird, die Königin zum Wechsel hinzustellen. —

7) Wäre Schwarz mit dem Könige auf C 6. gegangen, so würde er durch das Schach des Bauers auf D 5. und hernach durch den Laufer auf E 3. ganz von seinen Figuren abgeschnitten werden, und auch nicht wieder zurück kommen können. — Ginge aber der schwarze König auf C 8., so greift Weiß mit dem Laufer auf G 5. die Königin an; setzt Schwarz den Laufer auf E 7. vor, so geht dieser verloren; zieht die Königin aber auf E 8., so gibt Weiß mit dem Thurm auf C 7. Schach, und nimmt hernach die Königin.

8) Und so muß Weiß gewinnen. Alle seine Figuren kommen zum Angriff.

Digitized by Google

9) Weiß steht deswegen besser, weil er mehr verbundene Bauern und zwei in der Mitte hat.

10) Weiß, indem er den Thurm frei hat, steht besser.

11) Durch den vorhergehenden Zug des Schwarzen entsteht diejenige Partie, welche Philidor das Gambit des Cunningham nennt, und Schwarz als Gambit-Vertheidiger gewinnen läßt, indem er eine Figur für 3 Pions hingibt. Weiß hat jetzt keine Zeit, seinen Königin-Pion zwei Schritt zu ziehen, sondern er muß gleich diesen Laufer herausbringen um sich Platz zum Rochiren zu machen, denn sonst würde Schwarz ihm das Rochat durch das Schach auf H 4. zerstören. — Weiß könnte auch gleich H 2. H 4. spielen, wodurch die Lage des Spieles entstände, welche auf Taf. 7. Veränderung X. vorkommt.

12) Zöge Schwarz seinen Laufer auf E 7. zurück, oder den Springer auf H 6., so würde sein Spiel ungleich schlechter. S. die Veränderungen VI., VII.

13) Hätte Schwarz seinen Laufer nicht Preis gegeben, sondern ihn weiter gezogen, so müßte Weiß mit dem Laufer den Pion auf F 7. nehmen, und würde dadurch bald gewinnen.

14) Diese Pions wurden von beiden Seiten gezogen, um zu verhindern, daß Schwarz mit dem Pferde auf E 4. und Weiß mit dem Laufer auf G 5. gehen kann.

15) Schwarz stellt die Königin zum Abtausch hin, wiewohl man eigentlich nicht wechseln darf, wenn man eine Figur weniger hat; aber Schwarz verläßt sich in dieser Lage auf die Stärke seiner 3 verbundenen Bauern. Sollte jedoch Weiß dem Wechseln

Digitized by Google

ausweichen, so gehet die schwarze Königin auf D 6. um alles zu vertheidigen. — Schwarz hat nun gewiß eine sehr vortheilhafte Stellung; demungeachtet wird das Spiel unter gleich guten Spielern nicht so entschieden verloren für Weiß sein, als es Philidor ausführt. Die Thürme des Weißen sind schon frei und thätig; übrigens hat er einen Springer mehr, durch dessen Aufopferung gegen 2 oder 3 Bauern des Gegners gewiß auf Remis wird gespielt werden können.

16) Schwarz spielt dieses Pferd, um den Bauer auf F 7. zu beschützen. Auf jeden andern Zug nähme Weiß diesen Bauer mit dem Laufer. Nimmt Schwarz wieder, so ist der Laufer auf H 4. verloren.

17) So hat nun Weiß zwar 2 Bauern weniger, aber eine sehr vortheilhafte Stellung.

18) Nun geht die Königin verloren; denn wollte er sie wegziehen, so gibt die weiße Königin auf G 4. matt.

19) Hätte Schwarz den Springer weggezogen, so verlöre er seine Königin durch das Abzug-Schach.

20) Durch die Uebermacht eines Thurmes und einer guten Stellung muß nun Weiß gewinnen.

21) Weiß bekommt wenigstens einen Pion mehr, und steht besser.

22) Schwarz ist in Folge seiner schlechten Anfangszüge nicht mehr zu retten.

23) Dieß Gambit-Spiel hat sich wieder in ein ordinäres Spiel aufgelößt. Weiß steht aber besser, weil er nach meiner Regel 2 Pions gegen 3 auf der Königsseite hat, wodurch beim Rochiren der Thurm

Digitized by Google

frei wird. — Hätte Weiß aber, anstatt sein Pferd zu spielen, den feindlichen Königs-Pion genommen, so wäre es ihm übel gegangen; denn die schwarze Königin hätte Schach gegeben, und Weiß wäre verloren gewesen.

24) In dieser Stellung scheinen beide Spieler gleich zu stehen, allein Weiß hat doch einen kleinen Vortheil, weil auf dessen linkem Flügel verbundene Bauer stehen, hingegen des Gegners Bauern auf beiden Seiten abgesondert, und von der Mitte entfernt sind.

25) Weiß steht unstreitig besser.

26) Würde Weiß seinen vordern Bauer beschützt haben, so gäbe Schwarz mit der Königin auf H 4. Schach, wodurch das Rochat zerstört würde, denn die Bauern können nicht vorgesetzt werden; die Folge davon wäre:

	Weiß.		Schwarz.
4ter Zug.	C 2. C 4.	—	D 8. H 4 †
	G 2. G 3.	—	F 4 G 3.°
	G 1. F 3.	—	G 3. G. 2.
	F 3. H 4.°	—	G 2. H 1.° neue Königin.

27) Weiß könnte zwar auch den Laufer vorsetzen, aber gegenwärtiger Zug legt dem Gegner eine Falle, in welche nur ein guter Spieler nicht eingehen wird, und wodurch er Königin und Spiel verlieren kann. Z. B.

Weiß.		Schwarz.
E 1. F 2.	—	C 8. G 4.
F 1. B 5.†	—	

Setzt er nun einen Stein vor, so gibt der weiße Thurm der Königin Schach, ziehet er aber den

Digitized by Google

König D 8, so gibt der Thurm auch der Königin Schach, und hierauf auf E 8. Schachmatt.

28) Nun ist das Matt nicht mehr zu hindern.

29) Hätte Schwarz, anstatt das Pferd zu nehmen, (welches übrigens, wie die Folge beweist, sein bester Zug ist) einen andern Zug gemacht, durch welchen er keinen feindlichen Stein augenblicklich angreift, so zieht Weiß mit der Königin B 3. wodurch er mit einem Angriff auf den Bauer B 7. und wenn Schwarz jetzt den Springer nehmen wollte, mit dem Matt auf F 7. und E 6. droht.

30) Um den weißen Laufer zu vertreiben, hat Schwarz seine Bauern in eine solche Lage gebracht, daß er nunmehr auf die andere Seite zu rochiren suchen muß, und in diesem Falle steht der weiße Laufer jetzt sehr vortheilhaft zum Angriff.

31) So stehen beide Spiele gleich, obwohl man Weiß nach dem Rochiren einen kleinen Vortheil zugestehen möchte, weil er so stark verbundene Bauern in der Mitte hat.

c) Anmerkungen zum vierten Musterspiele C. Tafel 7.

Gambit nach neuer Art.

1) Dieser Zug des Weißen ist ganz dazu geeignet, die feindlichen Pions gänzlich zu trennen, und seinen eigenen Figuren freien Angriff zu verschaffen. Philidor und andere machten zwar auch schon diesen Zug; aber entweder zu einer andern Zeit oder sie spielten in der Folge anders, wie es in dieser Tafel ferner gezeigt werden wird.

2) Anstatt diesen Pion vorzurücken, hätte Schwarz

Digitized by Google

denselben auch vertheidigen können, worüber die Veränderungen X. und XI. nachzusehen sind. Hätte er aber den weißen Pion auf H 4. genommen, so nähme Weiß denselben mit dem Thurme wieder, und alsdann ginge der Pion auf F 4. auch verloren.

3) Hätte Schwarz, anstatt das weiße Pferd mit dem Pion anzugreifen, wodurch es verloren geht, die Königin auf F 6. gezogen, dann müßte Weiß B 1. C 3. spielen, und darauf rochiren, oder wenn es der Gegner nicht hindert, mit dem Pferde von C 3. auf D 5. gehen; Weiß gewinnt auf jeden Fall etwas.

4) Durch diesen Zug macht Weiß seinen Thurm frei, und zwingt den feindlichen Springer zurück zu gehen; beide Vortheile wurden nicht erlangt, wenn er mit dem Laufer genommen hätte.

5) Wäre das schwarze Pferd auf G 8. zurückgegangen, so nähme es Weiß mit dem Laufer und alsdann mit dem Thurme den Pion auf H 5.

6) Hätte Schwarz diesen Laufer mit seinem Laufer genommen, so zöge Weiß G 6. G 7., wodurch der Thurm verloren ginge.

7) Dem Schwarzen droht das weiße Pferd auf D 5. matt zu geben; es bleibt ihm also in dieser Lage nichts anders übrig, als mit dem Könige auf F 6. zu gehen, um sich auf dieser Seite eine sichere Stellung zu suchen, oder mit der Königin auf A 5. das Pferd zu sperren. Siehe die Veränd. I.

8) Der schwarze König muß seinen Platz verändern, weil sonst die Königin durch das Schach des Pferdes auf D 5. verloren ginge.

Digitized by Google

9) Um nicht gleich bei dem nächsten Zuge matt zu werden, muß Schwarz jetzt mehrere Figuren Preis geben; seine Partie bleibt deßwegen aber doch immer verloren.

10) Hätte der schwarze König den Pion auf G 6. genommen, so müßte Weiß E 4. E 5. ziehen, und die Partie wäre ohne Rettung verloren.

11) Wenn Schwarz den Laufer genommen hätte, so nimmt die weiße Königin wieder, gibt dadurch Schach, und hierauf auf C 5. matt.

12) Weiß gewinnt nunmehr das Pferd und die Königin, und behält immer den starken Angriff.

13) Dieser Zug der Schwarzen ist sehr übel, denn nach der schon öfters bemerkten Regel darf der Gambit-Vertheidiger diesen Laufer-Pion nur im höchsten Nothfall spielen.

14) Weiß hätte zwar jetzt mit der Königin auf E 5. Schach geben, und alsdann den Thurm nehmen können; allein Schwarz hätte die Königin vorgesetzt, und dann auch auf E 4. Schach. Das Schach auf H 5. ist also besser, weil Schwarz auf dem nächsten Zuge nichts mehr versetzen kann.

15) Schwarz will den Bauer verlieren, um seinem Laufer freien Ausgang zu verschaffen, welches bei einer eingesperrten Stellung der Officiere auch sehr gut ist; allein im gegenwärtigen Falle ist es zu spät.

16) a) Schwarz soll statt D 8. E 7., den König F 7. E 8. spielen.

b) Hier läßt Silberschmidt, statt F 8. G 7. den Springer B 8. D 7. ziehen, welches ein guter Zug ist.

Digitized by Google

c) Statt mit der Dame, soll Schwarz den Laufer auf E 8. mit dem König nehmen.

16) Weiß gewinnt nunmehr eine Figur, und hat überdieß noch ein freieres Spiel.

17) Weiß gibt den Königin-Pion umsonst Preis; theils um den Pion auf F 4. im Schach nehmen zu können, theils um seinem schwarzen Laufer freien Ausgang zu verschaffen.

18) Da Schwarz eine Figur vor hat, so sucht er auf alle mögliche Art Figuren, besonders die Königin zu wechseln.

19) Schwarz sucht durch diesen Zug das Rochat des Weißen zu hindern, und droht zu gleicher Zeit mit dem Laufer auf B 4. die feindliche Königin im Schach zu gewinnen.

20) Schwarz ist nunmehr in wenigen Zügen ohne Rettung matt.

21) Weiß sucht durch diesen Zug seinen Königs-Pion zu vertheidigen.

22) Dagegen trachtet Schwarz das Pferd des Weißen zu sperren.

23) Weiß hätte auch mit Vortheil C 1. D 2. spielen können.

24) Dieß ist der einzige Zug, durch welchen Schwarz das Matt noch einige Zeit aufhalten kann.

25) Der schwarze König durfte nicht E 8. gehen, sonst wäre er durch den Laufer auf G 6. gleich verloren gewesen.

26) Schwarz durfte dieß Schach nicht mit dem Pion auf D 6. decken, denn Weiß hätte ihn im Vorbeigehen genommen.

27) Schwarz konnte auf keinen Fall die Königin ste-

Digitized by Google

ben lassen, denn sie ginge durch den Laufer auf D 3. verloren, selbst wenn Schwarz mit dem Pferd auf D 6. zöge, und durch Wegnahme des Pions auf D 4. die weiße Königin ebenfalls angriffe. Denn Weiß gäbe erst auf H 5. Schach, und nähme dann die Königin.

28) Hätte Schwarz statt dieses Zuges etwa E 7. G 6. gespielt, um mit Gewalt alles auf den Wechsel zu stellen, so greift Weiß mit dem Laufer auf D 3. die Königin an. Nun darf Schwarz den Laufer auf F 4. nicht nehmen; denn Weiß nimmt das Pferd auf G 6., gibt dadurch Schach, und die Königin des Schwarzen ist verloren.

29) Da das weiße Pferd dem Schwarzen auf C 7. Schach König und Thurm drohte, so durfte er jetzt nicht die Königin auf G 4. zum Wechsel hinstellen; denn nach Gewinnung eines solchen Hauptsteines hätte Weiß nicht mehr nöthig, der Abtauschung der Königin auszuweichen.

30) Nun muß die schwarze Königin aus dem Schach ziehen; Weiß gibt hierauf mit dem Pferde Schach König und Thurm auf F 7., gewinnt dadurch den Thurm, und auch sicher die Partie.

31) Hätte Schwarz die Königin auf E 5. zum Wechsel eingestellt, so würde Weiß den Wechsel wirklich angenommen, und hierauf mit dem Springer auf C 7. Schach König und Thurm gegeben haben.

32) Unstreitig hat Weiß nunmehr eine viel vortheilhaftere Stellung.

33) Durch den Sprung des Pferdes auf G 5., wie im Hauptspiele, wird zwar der Angriff ungleich stär-

Digitized by Google

ker, doch bringt dieser Zug den Vortheil, daß das Pferd nicht verloren gehe.

34) Besser als dieser Zug wäre H 8. H. 7. gewesen.

35) Schwarz hätte auf den vorhergehenden Zug auch D 8. E 7. oder B 8. C 6. spielen können. Im ersten Falle müßte Weiß zuerst den Pion auf E 4. mit dem Pferde C 3. vertheidigen, im zweiten Falle aber entweder C 2. C 3. ziehen, oder den Pion auf F 4. mit dem Pferde nehmen.

36) Schwarz mag nun seinen Laufer wo immer hinziehen, so nimmt Weiß den Pion auf H 5. und hat nun in jeder Hinsicht eine vortheilhaftere Stellung als Schwarz. Der Verlust dieses Bauers wäre aber vermieden worden, wenn Schwarz auf den sechsten Zug statt G 8. H 6. den Thurm H 8. H 7. gespielt hätte.

37) Schwarz durfte den Pion auf G 3. nicht nehmen, denn sein doppelt angegriffener Laufer wäre verloren gewesen.

38) Weiß hat nun gewiß ein schönes Spiel. Er hat verbundene Mittelbauern, und seine Figuren sind alle schon thätig.

39) Weiß thut besser noch einmal auf H 5. als gleich auf E 5. Schach zu geben, weil Schwarz die Königin vorgesetzt haben würde, was er hernach nicht thun kann, obgleich auch in diesem Falle der Vortheil auf Seiten des Weißen geblieben wäre.

40) Diese Lage, in welcher nun auch ein ungeübter Spieler das Matt ausführen kann, kömmt schon im vierten Musterspiele A. Taf. 5. Veränd. I. vor.

41) So gehet nun eine Figur, und mit ihr auch die Partie verloren.

Digitized by Google

d) Anmerkungen zum vierten Musterspiele D. Taf. 8.
Gambit in der Rückhand.

1) Meiner Meinung nach ist Gambit in der Rückhand allezeit verloren, nur wissen unter hundert Spielern nicht zehn es gehörig zu vertheidigen. Die mehrsten lassen sich verleiten, das Pferd des Gegners zu nehmen, um dem Gambit-Spieler dadurch das Rochat zu verhindern, welches freilich für den Vertheidiger der gewöhnlichen Gambit-Partie in der Vorhand ein großer Vortheil ist. Allein in dieser Partie bringt dieß nicht den beabsichtigten Nutzen, wie es die Folge zeigen wird. Am Besten wird diese Gambit-Partie vertheidiget, wenn man den angebotenen Gambit-Bauer nimmt, und hierauf den eigenen so unterstützt, wie es im vierten Musterspiel auf der Tafel 5. 6., 7. gezeigt worden ist.

2) Wenn das Pferd nicht genommen wird, darüber sehe man die Veränderungen VII. X.

3) Schwarz darf den feindlichen Königs-Pion nicht mit seiner Königin nehmen, denn sie ginge durch den Thurm auf E. 3. verloren. Die Veränderungen I. II. V. zeigen die Fortsetzung des Spiels, wenn ein anderer Zug als G 8. F 6. gemacht wird.

4) Hätte Schwarz F 6. H 5. gezogen, so setzt Weiß seinen Thurm auf H 3. und gewinnt eine Figur.

5) Hätte Schwarz die Königin auf C 2. gesetzt, so zöge Weiß den Thurm G 2. und die Königin wäre verloren; ginge er aber auf H 2., so spielt Weiß G 3. H 3, und gewinnt dadurch auch eine Figur.

Digitized by Google

6) Nunmehr gewinnt Weiß auf der Stelle eine Figur und durch seinen starken Angriff und die eingesperrte Stellung des Gegners auch in Kurzem die Partie.

7) Hätte Schwarz nicht diesen Zug gemacht, so spielt Weiß F. 1 C 4, und hat dadurch einen sehr starken Angriff.

8) Die schwarze Königin mußte nothwendig diesen Zug machen, denn sonst geht der weiße Thurm G 2. und sie ist verloren.

9) Nun kann Schwarz selbst mit Verlust der Königin das Matt in wenigen Zügen nicht mehr hindern.

10) Schwarz hat in seiner bedrängten Lage außer diesem nur noch 2 Züge, nämlich H 2. und C 2. Ueber erstern sehe man die Veränderung III. Ziehet er aber C 2.. so setzt Weiß den Thurm G 2. und die Königin ist verloren.

11) Weiß hätte durch das Schach des andern Thurmes auf E 5. gleich die feindliche Königin gewinnen können. Allein durch gegenwärtigen Zug droht er Matt, und in dieser Lage wird auch ein mittelmäßiger Spieler Matt geben können, ohne die Königin zu nehmen.

12) Hätte Schwarz jetzt seinen Laufer dem weißen entgegengestellt, so müßte ihn Weiß nehmen, und hierauf den Thurm auf G 2. setzen. Der feindlichen Königin bliebe alsdann nichts übrig, als auf H 1. Schach zu geben; der König weicht D 2. aus, und die schwarze Königin geht verloren.

13) So muß nun Weiß in wenigen Zügen die Partie gewinnen. (Schwarz kann noch H 2. H 4. † ziehen, wodurch sich die Partie verlängern dürfte.)

Digitized by Google

14) Der schwarze König durfte nicht C 6. gehen, denn der weiße Laufer gäbe auf D 5. matt.

15) Auch ein ungeübter Spieler kann nunmehr das Matt ausführen.

16) Schwarz will hierdurch Weiß verhindern, seinen Laufer auf G 5. zu ziehen.

17) Weiß spielt zweckmäßiger, wenn er dieses Pferd nimmt, als wenn er das nichts entscheidende Schach auf F 7. gegeben hätte, wodurch er genöthigt worden wäre, seine Königin zu wechseln.

18) Weiß opfert den Laufer, um den feindlichen König zu entblößen, wodurch er seinen Thurm gleich zum Angriff bringt, wenn er rochirt.

19) So ist die Partie ohne Rettung verloren. (Der Rettungszug für Schwarz wäre hier C 8. F 5.)

20) Weiß durfte jetzt nicht durch den Zug D 2. D 4. den Laufer angreifen, denn das Schach der schwarzen Königin auf H 4. würde in dieser Lage sehr gefährlich werden.

21) Schwarz würde sehr fehlen, wenn er in gegenwärtiger Lage seinen Laufer auf B 6. zurückzöge, denn Weiß zöge alsdann, wie im Gambit Taf. 7. H 2. H 4., wodurch die schwarzen Pions nicht nur getrennt, sondern auch umsonst verloren würden. Wollte aber Schwarz dieß zu vermeiden suchen, und deßhalb G 5. G 4. ziehen, so sehe man hierüber die Veränderung IX.

22) Dieser Zug ist besser als G 5. G 4. Man sehe die Veränderung VIII.

23) Schwarz hat bereits schon 2 Pions gewonnen; er hat daher nicht nöthig, den Pion auf F 4. zu vertheidigen, sondern sucht lieber mit mehrerem Vor-

Digitized by Google

theil nach den bei den Gambitspielen angegebenen allgemeinen Regeln, den feindlichen Königslaufer zu wechseln.

24) Weiß nimmt im gegenwärtigen Falle sehr vortheilhaft mit dem Thurm; er greift dadurch den Pion auf G 4. zweimal an, und droht zugleich durch das Schach auf F 8. die Königin mit dem Laufer zu erbeuten.

25) Durch diesen Zug werden beide, in der vorigen Anmerkung erwähnte Absichten des Weißen vereitelt. Die Lage der Schwarzen ist nun gewiß eben so gut, wie die der Weißen, und durch den Vortheil eines Pions werden sie auch die Partie gewinnen.

26) Weiß läßt das Pferd nehmen, um einen stärkern Angriff zu erhalten.

27) Weiß gewinnt nun seine Figur zurück, und behält dabei den starken Angriff.

28) Hätte Schwarz anstatt dessen H 8. H 7. gezogen, so spielt Weiß demungeachtet auf die vorgeschriebene Art.

29) Hätte Schwarz F 7. F 6. gespielt, so ändert dieß doch nichts in den weißen Zügen.

30) Weiß hat nun ohne allen Zweifel einen starken Angriff behalten, und muß daher die Partie gewinnen.

31) Den angebotenen Gambitbauer nicht zu nehmen, bringt keinen Vortheil. Der Gegner erhält dadurch seinen vorgerückten Bauer, und entwickelt sein Spiel demungeachtet früher.

32) Hätte Schwarz den Pion mit dem andern Pferde genommen, so zieht Weiß die Königin auf E 2. und verliert dabei nichts.

Digitized by Google

33) Das Spiel des Weißen ist nun gewiß viel besser als das des Schwarzen; denn der schwarze Springer geht verloren, und die Mittelbauern des Weißen versichern den Gewinn des Spieles.

34) Hätte Schwarz auf F 2. mit dem Laufer Schach gegeben, so müßte Weiß mit dem König auf D 1. gehen; die folgenden Züge bleiben doch dieselben. Ginge aber die schwarze Königin nur auf D 5., so muß Weiß mit dem Bauer auf D 3. den feindlichen Springer angreifen. Nimmt darauf Schwarz den Springer auf E 5., so nimmt Weiß den feindlichen auf E 4. Er behält dadurch einen Bauer vor, und eine bessere Stellung durch seine verbundenen Bauern.

35) Nun hat Weiß gewiß ein besseres Spiel.

E) Gambit von der Königin. Tafel 8.

1) Beim Gambit des Königs ist allezeit der Königsspringer-Zug der dritte, um das Schachgeben der feindlichen Königin zu hindern; allein bei dieser Partie oder dem sogenannten Gambit der Dame ist dieser Bauer der beste Zug, und zwar 2 Schritte; denn würde Weiß ihn nur einen Schritt gezogen haben, so hielte Schwarz den Laufer der Königin die Hälfte des Spiels hindurch eingeschlossen.

2) Hätte Schwarz den Gambitbauer vertheidiget, so hätte er die Partie verloren. Siehe die Veränderung.

3) Wenn Schwarz anstatt zu rochen, den Gambitbauer vertheidiget hätte, so verlöre er das Spiel.

4) In dieser Stellung stehen beide Spiele ziemlich

Digitized by Google

gleich. Ueberhaupt werden diese Partien nie so interessant als die Gambitspiele auf der Königsseite. Der Angriff wird darin eigentlich auf jene Seite gemacht, wo der König nicht stehet.

5) So steht gewiß das weiße Spiel besser. In gegenwärtiger Stellung ist das Rochat für die Weißen nicht nothwendig; denn da die Königin schon außer dem Spiele ist, so kann der König gleich selbst mit seinen Bauern vorrücken.

6) Weiß hätte zwar schon vor einem Zuge diesen Bauer mit der Königin nehmen können; allein da er diese gewechselt hat, und nun mit dem Laufer nimmt, so bringt er dadurch wieder eine Figur ins Spiel, und befördert das Rochat, obschon dieß nicht mehr sehr nöthig ist. Hierdurch stehet Weiß besser.

7) So stehet Weiß gewiß besser. Besonders schön wird seine Stellung, wenn er, nachdem Schwarz den Laufer zurück gezogen hat, den Bauer des Königslaufers zwei Schritte ziehet, und alsdann mit allen Figuren ausrückt.

8) Schwarz ziehet diesen Bauer, um Weiß zu verhindern, den Lauferbauer F 5. zu ziehen.

9) Weiß hat das Rochat verloren, es kostet also mehrere Züge, um den König sicher zu stellen. — Schwarz setzt mit gutem Rechte den Königslaufer dem Laufer der Königin des Weißen entgegen, obschon es Regel ist, auf die Erhaltung des Königslaufers bedacht zu seyn. Allein, da der weiße König im gegenwärtigen Falle nicht auf seine Thurmseite rochirt hat, so ist der Laufer der Königin von größerer Wichtigkeit.

Digitized by Google

10) Schwarz sucht seinen vordern Bauer gleich wieder zu vertheidigen, da er dem Wechsel seines Laufers nicht ausweichen kann. Er stehet nun gewiß besser als Weiß, weil seine Bauern des Gegners König schon stark bedrohen.

V. Anmerkungen zu den unregelmäßigen Anfangszügen. Tafel 9.

Wie schon früher erwähnt, nenne ich alle andern Anfangszüge, als die in den 4 Musterspielen angegebenen, unregelmäßig. Der Endzweck der Anfangszüge besteht darin, entweder die Bauern so in die Mitte des Schachbretes zu bringen, daß sie sich unter einander unterstützen, und doch dabei die eigenen Figuren nicht unthätig einsperren — dieß wird in dem ersten und zweiten Musterspiele gelehrt — oder die Figuren so schnell als möglich thätig zu machen, um dem Gegner keine Zeit zu lassen, sein Spiel zu entwickeln; dieß ist die Absicht in dem dritten, und hauptsächlich in dem vierten Musterspiele, oder dem sogenannten Gambit, Jeder Anfangszug, welcher nichts zur Erreichung eines dieser Endzwecke beiträgt, oder ihm vielleicht gar noch hinderlich ist, kann also mit Recht unregelmäßig genannt, wiewohl nicht allezeit für fehlerhaft erklärt werden, indem des Gegners Anfangszüge oft solche unregelmäßige Gegenzüge nothwendig machen. Hat man aber selbst den Anzug, so muß man sich ihrer nie bedienen, denn gegen einen erfahrnen Gegner werden sie jederzeit Nachtheil bringen, und dieß in dem Verhältnisse, als sie dem oben angegebenen durch die Anfangszüge zu beabsichtigenden Endzweck mehr oder weniger entgegen sind. Jedoch können Anfänger, welche nur an regel-

Digitized by Google

mäßige Anfangszüge von beiden Seiten gewöhnt sind, leicht durch einen unregelmäßigen Zug in Verlegenheit gesetzt werden; ich habe daher diese Tabelle entworfen, um Anfängern zu zeigen, wie sie diesen Zügen mit Vortheil entgegen spielen, und die dadurch gegebenen Blößen gehörig benutzen sollen.

So gering die Anzahl der guten Anfangszüge ist, um so größer muß demnach die der unregelmäßigen seyn.

Sie können sowohl im Vor- als Nachzuge auf den ersten und zweiten Zug gemacht werden. Auf alle möglichen Züge dieser Art ein Muster aufzuführen, wäre zu weitläufig und auch unnöthig, da durch mehre Züge oft ähnliche Stellungen entstehen; es werden daher die auf der neunten Tafel gezeigten am häufigsten vorkommenden Spielarten hinlänglich sein, um den Anfänger in Stand zu setzen, unregelmäßigen Spielanfängen mit Vortheil entgegen spielen, und auch in seltener vorkommenden Fällen durch Anwendung der hier gegebenen Regel sich selbst rathen zu können.

Als allgemeine Regel kann man annehmen, daß man die Gelegenheit nie verabsäumen muß, sich durch Vorrückung der Bauern des Königs und der Königin der Mitte des Schachbretes zu bemeistern. Sucht der Gegner aber diese Bauern durch Vorziehung seiner eigenen auf alle Art zu trennen, so ist es in den mehrsten Fällen besser, nicht zu eigensinnig auf die Erhaltung derselben zu bestehen, sondern man wechsele die Bauern, mache die Figuren auf der Königsseite thätig, rochire und trachte den Bauer des Königslaufers zu wechseln, oder gebe ihn sogar umsonst hin, um den Thurm schnell zum Angriff bringen zu können. Sucht man dem Wechsel der Bauern durch Vorziehung der angegriffe-

Digitized by Google

nen immer hartnäckig auszuweichen, so werden die Bauern hierdurch so in einander hineingeschoben, daß keine Figur mehr wirken kann, und eine langweilige Partie entsteht, in welcher man von beiden Seiten weder Angriffsplan noch Vertheidigung entdecken kann. Wer alsdann in dergleichen Parteien, dieser langweiligen Planlosigkeit überdrüssig, den Angriff erzwingen will, zieht gewöhnlich den kürzern. Mehrere Beispiele in der neunten Tabelle werden dieß deutlicher zeigen.

1) Diese Spielart des Schwarzen ist nur hauptsächlich auf Vertheidigung berechnet. Mehrere Schachliebhaber unter den sich immer in Wien aufhaltenden Griechen spielten auf diese Art, und hielten sich dadurch für unüberwindlich; daher bekam diese Partie den Namen der griechischen Vertheidigungspartie. Allein man kann sie mit Recht unter die unregelmäßigen Partien zählen, und diese Vertheidigungsart kann nur gegen Unerfahrne gut seyn, indem dem Gegner durch dieselbe Zeit gelassen wird, seine Pions in die Mitte zu bringen, und alle Figuren thätig zu machen.

2) Die Gelegenheit, den Königinbauer 2 Schritt zu ziehen, muß man nie unbenützt lassen; man erhält dadurch Mittelbauern, welche der Gegner ohne Verlust nicht mehr trennen kann.

3) Weiß spielt gut, daß er seine Bauern so weit vorrückt, er bemächtigt sich dadurch ganz der Mitte, und macht seinen Figuren Platz.

4) Weiß rocht in dieser Partie mit Vortheil auf die Königinseite, weil er dadurch auch die Thürme gleich zum Angriff gegen den feindlichen König brauchen kann. Er muß nun mit den Pions den Angriff

Digitized by Google

machen, und im Nothfalle eine Figur für 2 oder auch nur für 1 Pion aufopfern, um den König seines Schutzes ganz zu berauben, um ihn hierauf mit den schon dazu bereitstehenden Figuren nachdrücklich angreifen zu können.

5) Schwarz will bloß vertheidigungsweise spielen, und Weiß hindern, seine Bauern in die Mitte zu bringen; durch sein Spiel verschafft er aber keiner Figur einen Ausweg.

6) Schwarz hätte jetzt Weiß durch Vorrückung des Königsbauer zwingen können, Gambit zu spielen, denn Weiß durfte wegen dem gefährlichen Schach der Königin auf H 4. den Bauer nicht nehmen.

7) Weiß durfte nicht nehmen, weil dadurch die feindliche Königin zum Angriff gekommen wäre.

8) Eben so durfte Schwarz jetzt nicht nehmen, indem dadurch das noch unthätige Königinpferd einen vortheilhaften Angriffspunct erhalten hätte.

9) Hätte Schwarz H 6. G 4. gespielt, um den Lauser zu wechseln, so hätte Weiß den Lauser zurückziehen, und darauf den Springer wegtreiben müssen.

10) Weiß macht diese Umtauschung, um seinen Königinspringer ins Spiel bringen zu können, ohne Gefahr einen Doppelpion zu bekommen.

11) Hätte Schwarz den Springer genommen, so würde Weiß dadurch einen gefährlichen Freibauer erhalten haben.

12) Weiß hat durch seine freiere Stellung, und durch die weiter vorgerückten Pions den Vortheil auf seiner Seite.

13) Dieses ist sowohl im Nachzuge auf den ersten, als im Vorzuge auf den zweiten Zug, so wie es unter

Digitized by Google

Nr. VIII. vorkommt, ein Lieblingszug mancher Spieler, weil hierdurch die Königin schnell zum Angriff kommt. Ein Ungeübter kann auch wirklich dadurch in Verlegenheit kommen; doch wird man aus dem hier aufgestellten Beispiele sehen, daß dieser Zug durchaus nachtheilig für den Spieler desselben ist, ja daß dadurch bei mindester Unbedachtsamkeit die Königin und Partie schnell verloren gehen können.

14) Weiß hätte seinen angegriffenen Pion auch vorrücken können; es würde aber durch das Ineinanderziehen der Bauern eine höchst langweilige Partie daraus entstehen. Er wechselt daher mit Recht die Bauern, weil er hierdurch seine Figuren schneller als der Gegner thätig macht. Nur muß er trachten, wenn er vorher keinen andern Vortheil erringt, den Pion des Königslaufers gegen den Königspion des Feindes zu wechseln, um 2 gegen 3 auf der Königsseite zu erhalten, wodurch der Thurm auch gleich wirksam wird.

15) Dieser Zug ist besser als D 2. D 4. weil hierdurch Schwarz immerfort verhindert wird, E 7. E 5. zu ziehen, um seinen Figuren Luft zu machen.

16) Hätte Schwarz seine Königin auf D 8, zurückgezogen, so spielte Weiß D 2. D 4.

17) Schwarz sucht das Pferd zu wechseln, um alsdann den Pion auf D 4. zu gewinnen, zöge er dafür E 7. E 5., um den Laufer frei zu machen, so siehe die Veränderung.

18) Schwarz ist nun verloren, er mag spielen, was er will.

19) In diesem Beispiele zeigt sich der Nachtheil der schlechten Anfangszüge, indem nach dem sechsten Zuge des Schwarzen der Verlust der Partie oder

Digitized by Google

wenigstens der Königin auf keine Weise mehr verhindert werden kann.

20) Durch diesen Zug sucht Schwarz sowohl den Laufer als das Pferd des Weißen zu sperren.

21) Weiß trachtet dagegen auf alle mögliche Weise Schwarz zu zwingen, mit der Königin diese Linie zu verlassen und die Laufer zu wechseln, um das Pferd heraus, und die Rochseite frei zu bringen.

22) Die Stellung der Weißen ist nunmehr gewiß weit freier und vortheilhafter als die der Schwarzen.

23) Schwarz sollte gegen diesen Zug E 7. E 5. spielen, wie schon in der Anmerkung 15. gesagt wurde; durch Umtauschung des Königsbauers würde er alsdann sein Spiel wieder frei, und dem Gegenspiele gleich gemacht haben. Da sich aber viele nicht enthalten können, dieses Schach zu geben, so sehe man hier die Folge.

24) Schwarz mag nun spielen, was er will, so geht entweder das Pferd oder der Thurm verloren.

25) Dieser Zug des Weißen ist nicht der beste, weil er dadurch den Vortheil des Angriffs aus der Hand gibt.

26) Weiß spielt nicht gut, wenn er ebenfalls D 2. D 4. spielte, denn Schwarz nähme den Königs-Pion. Nimmt nun Weiß auch den schwarzen Königs-Pion, so wechselt Schwarz die Königin; hierdurch gehet das Rochat verloren, und Schwarz behält den Angriff.

27) So stehet nun Schwarz besser. Seine Figuren haben mehr Raum und freieres Spiel, als die des Weißen, auch hat er dabei vier Pions auf der Kö-

Digitized by Google

nigsseite. Man muß also, wenn man den Auszug hat, niemahls C 2. C 3. auf den zweiten Zug spielen, sondern allezeit F 1. C 4. — G 1. F 3. oder Gambit.

28) Dieser Zug des Schwarzen ist nicht gut; er versperrt dadurch seine Figuren, besonders den weißen Laufer, und gibt dem Gegner Gelegenheit, den Königin-Pion 2 Schritt ungehindert ziehen zu können.

29) Weiß hat nun gewiß ein vortheilhafteres Spiel.

30) Hätte Schwarz den Pion vorgesetzt, so könnte ihn Weiß mit dem Laufer nehmen, um entweder den Thurm zu gewinnen, oder den König, wie jetzt, zum Ziehen zu nöthigen. Aber auch in diesem Falle könnte er den Pion auf E 5. nehmen; er behält allezeit ein viel besseres Spiel als Schwarz; seine Figuren sind frei, er kann noch rochiren, und Schwarz hat einen getrennten Pion.

31) Auch so bleibt Weiß im Vortheile.

32) Weiß kann jetzt das Pferd nehmen, und hierauf seine Laufer-Pions 2 Schritt ziehen, wodurch alles vertheidigt ist. Schwarz hat noch alle Figuren versperrt, und kann ihnen ohne Aufopferung auch keine Freiheit verschaffen.

33) Dieser Anzug wird von manchen Spielern gemacht, in der Absicht, bloß Vertheidigungsweise spielen zu wollen, sie versäumen aber dadurch den Vortheil des Angriffes. Denn wechselt nun der Gegner die Pions, und macht ein Figurenspiel daraus, so zeigt sich dieser Anfangszug offenbar als nachtheilig.

34) So stehen nun freilich beide Spiele gleich, wie-

Digitized by Google

wohl nicht regelmäßig, denn in keinem ſiehet man einen Angriffsplan, ſondern ein jeder ſcheint nur geſpielt zu haben, um keinen Stein zu verlieren. Dergleichen Stellungen, welche unter unerfahrnen Spielern öfters vorkommen, ſind allezeit der Beweis, daß von beiden Seiten gleich unregelmäßig angefangen und fortgeſpielt wurde. Um dieſe Stellungen zu vermeiden, muß man den Gegner zum Wechſel der Pions zu zwingen ſuchen, und mit den dadurch frei gemachten Figuren den Angriff machen.

35) Dieſes iſt, wie ſchon in der 13. Anmerkung erwähnt wurde, ein von manchen Spielern für vortheilhaft gehaltener Zug. Der Nachtheil desſelben wird aber uns in der Folge ſichtbar werden.

36) Weiß muß trachten, ſeine Figuren frei zu machen und den Pion des Königslaufers gegen den feindlichen Königs-Pion zu wechſeln, um 2 gegen 3 Pions auf der Königsſeite zu erhalten, und den Thurm gleich ins Spiel bringen zu können. Dieſe Abſicht zu erreichen, kann er ſogar mit Vortheil Gambit in der Rückhand ſpielen, wie es die Veränderung zeigt.

37) Schwarz durfte dieſen Pion nicht mit dem Pferde nehmen; denn Weiß nehme dagegen den feindlichen Königs-Pion, und hätte hierauf ein Abzugſchach.

38) Weiß ſteht jetzt ſehr vortheilhaft, und gewinnt auf der Stelle einen Pion durch Umtauſchung des Laufers.

39) Weiß hat nun gewiß ein ſehr gutes Spiel, und muß, wenn kein Fehler gemacht wird, die Partie gewinnen.

Digitized by Google

VI. Nachweisungen der Stellungen in den praktischen Musterspielen.

I. Zum ersten Musterspiele. A.

Veränderung — Tafel 1.

I. W: K, E 1. D, D 1. L, C 4. D 2. S, B 1. G 1. T, A 1. H 1. B, A. B. 2. D 4. E 5. F. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, B 4. C 8. S, B 8. E 4. T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. E. F. G. H 7.

II. W: Wie bei Veränderung I.

III. W: K, E 1. D, D 1. L, C 4. S, D 2. G 1. T, A 1. H 1. B, A. B 2. D 4. E 5. F. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, B 4. C 8. S B 8. T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7.

IV. W: K, E 1, D, D 1. L, C 4. S, D 2. G 1. T, A 1. H 1. B, A. B 2. D 4. E 5. F 2. G 3. H 2.
S: K, E 8. D, G 5. L, B 4. C 8. S, C 6. T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7.

V. W: K, D 3. L, C 4. S, G 5. T, A 1. G 1. B, A. B 2. D 4. E 5. H 2.
S: K, G 8. L, C 8. S, B 8. T, A 8. F 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7.

VI. W: Wie bei Veränderung III.
S: K, E 8. D, G 5. L, B 4. C 8. S, B 8. T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7.

VII. W: K, C 3. D, D 3. L, C 4. S, F 3. T, A 1. G 1. B, A. B 2. D 4. E 5. H 2.
S: K, E 8. D, E 3. L, C 8. S, B 8. T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G H 7.

VIII. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 1. T, A 1. H 1. B, A. B 2. D 4. E 5. F. G. H. 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, B 8. E 4. T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7.

Digitized by Google

Veränderung Tafel 1.

IX. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C4. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. E 5. F. G. H 2.
S: K, F 8. D, D. 8. L, C8. C 5. S. B 8. E 4.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. D 4. F. G. H 7.

X. W: K, E 1. D, E 2. L, C 4. G 5. S, B 1. F 3.
T. A 1. H 1. B, A. B 2. E. F 5. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C. 8. C 5. S, B 8. F 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. C 3. D. F. G. H. 7.

XI. W: Wie bei Veränderung IX.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, B 8. F. 6.
T, A 8. H 8. B, A B. C. D 7. D 4. F. G. H 7.

XII. W: K, E 1. D 1. L, C 1. C 4 S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. D 4. E 5. F. G. H 2.
S: K, E 8 D, D 7. L, C 8. C 5. S, B 8. F 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7.

XIII. Wie bei Veränderung XI.

XIV. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. D. E 4. F. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, B 8. F. 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. E 5. F. G. H 7.

XV. Wie bei Veränderung XIV.

Zum ersten Musterspiele. B.

Veränderung Tafel 2.

I. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S. B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. D 2. E 4. F. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. E 5. F. G. H 7.

II. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 7. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. E 4. F. G. H 2.

Digitized by Google

Veränderung Tafel 2.

S: K. E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, C 6. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. D 4. G. H 7.

III. Wie bei Veränderung I.

IV. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. D. E 4. F. G. H. 2.

S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A 6. B. C. D. F. G. H 7.

V. Wie bei Veränderung I.

VI. Wie bei Veränderung I.

VII. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. 2. C 3. D. E 4. F. G. H 2.

S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. D 6. E 5. F. G. H 7.

VIII. Wie bei Veränderung I.

IX. Wie bei Veränderung I.

X. Wie bei Veränderung I.

XI. Wie bei Veränderung I.

XII. W: K, E 1. D, F 3. L, C 1. C 4. S, B 1. E 2.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. D 4. E 5. F. G H 2.

S: K, E 8. D, G 6. L, C 8. C 5. S, B 8. E 4.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7.

XIII. Wie bei Veränderung I.

XIV. W: K, E 1. D, E 2. L, C 1. C 4. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. D 2. E 4. F. G H 2.

S: K, E 8. D, H 4. L, C 8. C 5. S. B 8. G. 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C D 7. E 5: F. G H 7.

II. Zum zweiten Musterspiele.

Veränderung Tafel 3.

I. W: K, E 1. D, F 3. L, C 1. C 4. S, C 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. D. F. G H 2.

Digitized by Google

Veränderung Tafel 3.

⊖: K, E 6. D, D 8. L, C 8, F 8. S, C 6. D 5.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. E 5. G. H. 7.

II. ⊕: K, E 1. D, E 4. L, C 1. C 4. S, C 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D 4. F. G. H. 2.

⊖: K, E 6. D, D 8. L, C 8. F. 8. S, D 5 E 7.
T, A 8. H 8 B, A. B 7. C 6. E 5. G. H 7.

III. ⊕: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 5.
T, A 1. H 1 B, A. B. C. D 2. D 5. F. G. H 2.

⊖: K, E 8. D, D 8. L, C 8. F 8. S, C 6. F 6
T, A 8. H 8. B, A. B C 7. E 5. F. G. H 7.

IV. ⊕: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. D 2 E 4. F. G H 2.

⊖: K, E 8. D, D 8. L, C 8. F 8. S, B 8. F 6.
T, A 8, H 8. B, A. B. C D 7. E 5. F. G. H 7.

V. Wie bei Veränderung IV.

VI Wie bei Veränderung IV.

VII. Wie bei Veränderung IV.

VIII ⊕: K, E 1. D, D 1. L, C 1. B 3. S, B 1. E 5.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. D. F. G. H 2.

⊖: K, E 8. D, D 8. L, C 8. F 8. S, B 8 E 4.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. D 5. F. G. H 7.

IX. ⊕: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1 E 5.
T, A 1. H 1. B, A B. C. D. F. G. H 2.

⊖: Wie bei Veränderung VIII.

X. ⊕: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B. A. B. C. D 2. E 4. F. G. H 2.

⊖: Alle Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D 7. E 5. F. G H 7.

XI. ⊕: K, E 1. D, D 1 L, C 1. C 4. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. D 2. E 4. F. G. H 2.

Digitized by Google

Veränderung Tafel 3.

S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. F 8. S, C 6 G 8. T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. E 5. F. G. H 7.

XII. Wie bei Veränderung X.

XIII. W: K, E 1. D. E 2. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3. T, A 1. H 1. B, A. B. C. D 2. E 4. F. G. H 2.

S: K, E 8. D, H 4. L, C 8. F 8. S, B 8. F 6. T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. E 5. F. G. H 7.

XIV. Wie bei Veränderung X.

XV. Wie bei Veränderung X.

III. Zum dritten Musterspiele.

Veränderung Tafel 4.

I. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1. G 5. T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. E 6. F. G. H 2.

S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. F 8. S, B 8. H 6. T, A 8. H 8. B, A. B C 7. D 5. E 4. G. H 7.

II. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1. H 7. T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. E 6 F. G. H 2.

S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. F 8 S, B 8. H 6. T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. D 5. E 4. G 7.

III. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1. F 8. T, A 1. H 1. B, A. B. C. F. G. H 2.

S: K, E 8. D, D 8. L, E 6. S, B 8. H 6. T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. D 5. E 4. G 7.

IV. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1. F 3. T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D. E 4. F G. H 2.

S: Die Figuren in der Aufstellung. B, A. B. C 7. D 6. E. F 5. G. H 7.

V. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1. F 3. T, A 1. H 1. B, A. B. C. D 2. E 4. F. G. H 2.

Digitized by Google

Veränderung Tafel 4.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C 7. D 6. E 5. F. G. H 7.

VI. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1 B, A. B. C. D 2. E 4. F. G. H 2.

S: Wie bei Veränderungen V.

VII. W: K E 1 D, F 5. L, C 1. C 4. S, B 1.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D. 4. F. G. H 2.

S: K, C 6. D, 8. L, C 8. F 8. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. E 5. 4 G. H 7.

VIII W: K, E 1. D, E 5. L, C 4. S, B 1. T A 1. H 1.
B, A 2. B 4. C 2. D 5. F. G. H 2.

S: K, C 5. D, D 8. L., C 8 S, B 8 G 8.
T, A 8. H 8. B, A 6. B. C 7. E 4. G. H 7.

IX. W: K. E 1. D E 5 L, C 4. E 3. S, B 1. T, A 1.
H 1. B, A. B. C 2. D 5. F. G. H 2.

S: K B 6. D, D 8 L, C 8. F 8. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A 6. B C 7. E 4. G. H 7.

X. W: K E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. E 5.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D 4. F. G. H 2.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C 7. D 6. E 4. G. H 7.

XI. W: K, E 1. D, D 1. L, C, 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D 4. F. G. H 2.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C 7. D 6 E 5. 4. G. H 7.

XII. W: K, E 1. D. D 1. L. C 1, C 4. S, B 1. G 5.
T, A 1. H 1. B, A B. C 2. D 4. F. G H 2.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C 7. D 5. E 5. 4. G. H 7.

XIII. W: Wie bei Veränderung V.

Digitized by Google

Veränderung Tafel 4.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D 7. E 5. F. G. H 7.

XIV. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F. 3
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. E 4. F. G. H 2
S: K, E 8 D, D 8. L, C 8. C 5. S, C 6. F 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. D 4. F. G. H 7.

XV. Wie Veränderung XIII.

XVI. Wie Veränderung XIII.

IV. Zum vierten Musterspiele A.

Veränderung Tafel 5.

I. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4 S, B, 1, F 3
T, A 1 H 1. B, A. B. C. D 2. E 4. G. H 2.
S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D. F 7. F 4. G 5. H 7

II. Wie Veränderung I.

III. Wie Veränderung I.

IV. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. D 2. F 4. G. H 2.
S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. 7. D 6. F 7. 4. G 5 H 7.

V. Wie Veränderung IV.

VI. Wie Veränderung IV.

VII. Wie Veränderung I.

VIII. Wie Veränderung I.

IX. Wie Veränderung I.

X. Wie Veränderung I.

XI. W: K. F 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. D 3.
T, A 1. H 1. B. A. B. C 2. D. E 4. G 3. H 2.

Digitized by Google

Veränderung Tafel 5.

S: K, E 8. D, H 4. L, C 8. F 8. S, B 8. H 6.
T, A 8. H 8. B, A B. C 7. D 6 F 7. 3. G 4. H 7.

XII. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. D 2. E 4. G. H 2.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D. F 7. F 4. G 4. H 7.

XIII. Wie Veränderung XII.

Zum vierten Musterspiele B.

Veränderung Tafel 6.

I. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. D 2. E 4. G. H 2.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D 7. F 7. 4. G. H 7.

II. W: K, G 1. D, D 1. L, C 1. F 7. S, B 1. F 3.
T, A 1. F 1. B, A. B. C 2. D. E 4. H 3.

S: K, E 8. D, D 8. L, F 8. H 5. S, B 8. G 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. D 6. G 7. 3. H 7.

III. W: K, G 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. F 1. B, A. B. C 2. D. E 4. G. H 3.

S: K, E 8. D, D 8. L, F 8. H 5. S, B 8 G 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. D 6. F 7. 4. G. H 7.

IV. W: K, G 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, B 1. F 1. B, A. B. C 2. D. E 4. G. H 2.

S: K, E 8. D, D 8 L, C 8. F 8. S, B 8. G 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. D 6. F 7. 4. G. H 7.

V. Wie Veränderung I.

VI. W: K, H 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. F 1. B, A. B. C. D 2. E 4.

S: K, F 8. D, D 8. L, C 8. H 4. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7. H 2.

Digitized by Google

Veränderung Tafel 6.

VII. Wie Veränderung VI.

VIII. W: K, H 1. D, D 1. L, C 1. F 7. S, B 1. F 3.
T, A 1. F 1. B, A. B. C. D 2. E 4.

S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. E 7. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. G. H 7. H 2.

IX. W: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A B. C. D 2. E. F 4. G. H 2.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D 7. E 5. F. G. H 7.

X. Wie Veränderung IX.

XI. Wie Veränderung IX.

XII. Wie Veränderung IX.

XIII. W: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D 2. D 5. F 4. G. H 2.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C 7. E 5. F G. H 7.

XIV. Wie Veränderung IX.

Zum vierten Musterspiele. C.

Gambit nach neuer Art.

Veränderung Tafel 7.

I. W: K, E 1. D, D 1. L, F 7. S, C 3. T, A 1. H 1.
B, A. B. C 2. D. E 4. G 2. G 6.

S: K, E 7. D, D 8. L, C 8. F 8. S, B 8.
T, A 8. H 8. B, A. B 7. D 7. 6. G 4. H 5.

II. W: K, E 1. D, D 1. L, C 4. F 4. S, B 1.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D. E 4. G 2. G 6.

S: K, E 8. D, D 8 L, C 8. F 8. S, B 8. F 7.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. G 4. H 5.

III. W: K, E 1 D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1, G 5.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. D 2. E 4. G 2. H 4.

Digitized by Google

Veränderung Tafel 7.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D 7. F 7. 4. G 4. H 7.

IV. Wie Veränderung III.

V. W: K, E 1 D, G 4. L, C 1. F 1. S, B 1,
T, A 1. H 1. B, A. B. C D 2. E 4. G 2. H 4.
S: K F 7. D, D 8 L, C 8. F 8. S, B 8 G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C D 7, F 4. H 6.

VI. W: K, E 1. D, F 4. L, C 1. F 1. S, B 1.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. E 4. G 2. H 4.
S: K, F 7. D, 4. L, C 8. F 8. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. H 6.

VII. W: K, E 1. D, G 4. L, C 1. F 1. S, B 1.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D. E 4. G 2 H 4.
S: K, F 7. D, F 6. L, C 8 F 8. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B. A. B. C. D 7. F 4. H 6.

VIII. Wie Veränderung III.

IX. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1. F 5.
T, A 1. H 1. B, A. B C. D 2. F 4. G 2. H 4.
S: Wie bei Veränderung III.

X. W: Wie bei Veränderung IX.
S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D 7 F 7. F 4. G 5. H 7.

XI. Wie Veränderung X.

XII. W: K, E 1. D, G 5. L, C 1. F 1. S, B 1.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. D 2. E 4. G 2. H 4.
S: K, E 7. D, D 8. L, C 8. F 8. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. F 4. H 7.

Digitized by Google

Zum vierten Musterspiele D.

Gambit in der Rückhand.

Veränderung Tafel 8

I. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S B 1.
T. A 1. G 3. B. A. B. C 2. D. E 4. H 2.
S: K, E 8. D, H 4. L, C 8. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7.

II. Wie Veränderung I.

III. W: K, E 1. D, F 3. L, F 1. G 5. S, C 3.
T, B 1. G 3. B, A 2. D. E 4.
S: K, E 8. D, B 2. L, C 8. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B C 7. D 6, F. G H 7.

IV. W: K, E 1. D, F 3. L, G 5. G 8. S, C 3.
T, B 1. G 3. B, A 2. D. E 4.
S: K, E 8. D, H 2. L, C 8. S, B 8. T, A 8. H 8.
B, A. B. C 7. D 6. F 6. G. H 7.

V. Wie Veränderung I.

VI. W: K, E 1. D, F 3. L, C 1. C 4. S, C 3.
T, A 1. G 3. B, A. B C 2. D. E 4. H 2.
S: K, E 8. D, H 4. L, C 8. S, B 8. H 5.
T, A 8. H 8, B, A B. C. D. F. G 7. H 6.

VII. W: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D 2. E. F. 4. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. E 5. F. G. H 7.

VIII. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D. E 4. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. E 7. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F 7. F 4. G 5. H 7.

IX. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D. E 4. G. H 2.

Digitized by Google

Veränderung Tafel 8.

S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5 S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F 7. F 4. G 5. H 7.

X. Wie Veränderung VII.

XI. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S. B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. D 2 E. F 4. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. D 6. E 5. F. G. H 7.

Gambit von der Königin.

Veränderung Tafel 8.

I. W: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B 2. D. E 4. F. G. H 2.
S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C 7. C 4. E 5. F. G. H 7.

II. W: Wie bei Veränderung I.
S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C 7. C 4. E F. G. H 7.

III. W: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A 4. B. 2. D. E 4. F. G. H 2.
S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A 7. B 5. C 4. C 7. E. F. G H 7.

IV. Wie Veränderung III.

Digitized by Google

Vierter Abschnitt.

Die Endspiele.

Sind zwei Spieler einander in der Fertigkeit zu spielen gleich, und verwenden beide auch gleiche Aufmerksamkeit darauf, so ist es sehr selten der Fall, daß einer von beiden, noch im Besitz des größten Theiles seiner Figuren, matt werden sollte, denn ein solches Matt ist allezeit die Folge von Unachtsamkeit oder von geringerer Fertigkeit des verlierenden Spielers. Größtentheils werden gut gespielte Partien sich damit endigen, daß einer von beiden Spielern eine zum Mattgeben fähige Figur, oder einen auch wohl zwei Bauern mehr als der Gegner im Spiele behält; dieser gibt alsdann gleich mit seiner Figur matt, oder er sucht einen seiner Bauern früher als der Gegner wieder zu einer neuen Königin zu machen, durch welche er alsdann Meister der Partie wird. In den nun durchgeführten Musterspielen ging also mein Bestreben hauptsächlich dahin, zu zeigen, wie man seine Anfangs und Mittelzüge einzurichten habe, daß man beständig den Angriff über den Gegner behaupte, und daß man ihm eine Figur nach der andern so abtauschen kann, um im Vortheile einer bessern Stellung oder im Gewinne auch nur eines Bauers zu bleiben, und wie man die Bauern zu spielen habe, um nach Abtauschung aller Figuren gewiß zu sein, einen davon bis in die Dame bringen zu können.

Digitized by Google

In diesem vierten Abschnitte werde ich nun so deutlich als möglich praktisch lehren, wie man die durch Befolgung obiger Grundsätze errungenen Vortheile zum wirklichen Gewinne der Partien anzuwenden habe.

Die Endspiele lassen sich füglich in drei Classen eintheilen, welche wir einzeln durchgehen wollen, als:

1) Endspiele, in welchen nur Bauern übrig sind.
2) Endspiele, in welchen Bauern und Figuren, und
3) Endspiele, in welchen nur allein Figuren übrig sind.

Bei der Angabe der Stellungen der Endspiele habe ich mich folgender Bezeichnung bedient:

K. bedeutet: König.
D. — Dame oder Königin.
L. — Laufer.
S. — Springer.
T. — Thurm.
B. — Bauer.

Da nur in den Stellungen, nicht aber in den Zügen bei den Endspielen viele Veränderungen vorkommen können, so habe ich diese, meistens kurzen Spiele, nicht in Tabellen gearbeitet, denn dieß würde mehr Verwirrung als Deutlichkeit hervorbringen, und dem Lernbegierigen mitunter beschwerlich werden.

Erste Abtheilung.

Endspiele, wo nur noch Bauern übrig sind.

Wie schon oben in den theoretischen Grundsätzen bemerkt wurde, sind in diesen Endspielen die Könige die besten Steine, um die noch vorhandenen Bauern zur Dame zu bringen. Der König muß also nicht unthätig stehen bleiben, wenn keine Figuren mehr da sind,

Digitized by Google

sondern er muß sich an seine Bauern anschließen, und sie zur Dame geleiten.

Der Verlust oder Gewinn der Partie hängt in einem solchen Falle meistens von der ersten Entgegenstellung der Könige ab. Derjenige nämlich wird mehrentheils die Partie gewinnen, welcher seinen König zuerst dem andern so entgegenstellt, daß dieser nicht weiter vorrücken kann, sondern ihm ausweichen muß.

Da die Verschiedenheit in diesen Spielendungen, wo nur Bauern übrig sind, außerordentlich groß ist, so habe ich nur einige Beispiele dieser Stellungen angeführt, die aber hinlänglich zur Belehrung sind, wie man sich in allen vorkommenden Stellungen zu verhalten habe.

I.

Ein Bauer allein gegen den einzelnen König.

Stellung: Weiß: K, E 1. B, E 2.
— Schwarz: K, E 8.

a) In dieser Stellung wird Weiß gewinnen, wenn er am Zuge ist, weil sein König sich zuerst dem andern entgegenstellen kann; hätte aber Schwarz den ersten Zug, so bleibt es remis.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 1.	E 1. F 2.	— E 8. E 7.

Weiß würde schlecht spielen, wenn er zuerst den Bauer zöge; denn sein Hauptaugenmerk muß dahin gehen, seinen König dem schwarzen zuerst entgegen zu stellen, welchen Vortheil er dadurch verlöre.

Zug 2. F 2. E 3. — E 7. E 6.

Hätte Schwarz aber seinen König wieder auf E 8. zurückgezogen, um dort den Bauer zu erwarten, so

Digitized by Google

üßte Weiß ihn mit dem Könige bis auf E 6. verfolgen, und dann erst mit dem Bauer vorrücken.

Zug 3. E 3. E 4. — E 6. E 7.

Durch die Entgegenstellung des Königs auf E 4. war nun Schwarz genöthigt zuerst zu weichen. Dieß konnte auch auf F 6. oder D 6. geschehen; man sehe darüber die Veränderung.

Zug 4. E 4. E 5. — E 7. E 8.
— 5. E 5. E 6. — E 8. F 8.

Hier bleibt der weiße König stehen, bis sein Bauer nachgerückt ist.

Zug 6. E 2. E 4. — F 8. E 8.
— 7. E 4. E 5. — E 8. F 8.
— 8. E 6. D 7. — F 8. F 7.
— 9. E 5. E 6† — F 7. F 8.
— 10. E 6. E 7.† — F 8. F 7.
— 11. F 7. E 8. neue Königin.

Veränderung beim dritten Zuge des Schwarzen.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 3.	E 3. E 4.	— E 6. F 6.

Ginge der schwarze König D 6., so müßte Weiß auf den folgenden Zug statt D 5. auf F 5 ziehen.

Zug 4. E 4. D 5. — F 6. E 7.
— 5. D 5. E 5. — E 7. D 7.

Wäre Schwarz auf den vierten Zug mit dem Könige F 5. gegangen, so müßte Weiß E 2. E 4. spielen.

Zug 6. E 5. F 6. — E 7. D 8.
— 7. F 6. E 6.

So stehet der weiße König wieder auf dem sechsten Felde vor seinem Bauer; hat man dieß einmahl erreicht, so gehet der Bauer zur Dame, der Zug mag sein, an wem er wolle. Die Stellung sei z. B.

Digitized by Google

Weiß: K. E 6. B, E 5.
Schwarz: K, E 8.
Wenn Weiß am Zuge ist:

Weiß.		Schwarz.
E 6. F 6.	—	E 8. F 8.
E 5. E 6.	—	F 8. E 8.
E 6. E 7.	—	E 8. D 7.
F 6. F 7.	—	D 7. D 6.
E 7. E 8. zur Dame.		

Wenn Schwarz am Zuge ist:

— —	—	E 8. F 8.
E 6. D 7.	—	F 8. F 7.
E 5. E 6.†	—	F 7. F 8.
E 6. E 7.†	—	F 8. F 7.
E 7. E 8. zur Dame.		

b) Hätte aber in oben angeführtem Beispiele Schwarz den Auszug gehabt, so bleibt es unentschieden, denn der schwarze König kann nur patt, aber nicht matt werden. Z. B.

	Schwarz.		Weiß.
Zug 1.	E 8. E 7.	—	E 1. F 2.
— 2.	E 7. E 6.	—	F 2. E 3.
— 3.	E 6. E 5.	—	E 3. F 3.

Durch den Auszug hat nun Schwarz den Vortheil erhalten, seinen König dem andern entgegen stellen zu können, und dadurch zum Ausweichen aus der Linie, auf welcher der Bauer steht, zu nöthigen.

Zug 4. E 5. F 5. — E 2. E 4.†

Schwarz muß sich immer dem weißen Könige entgegen setzen; wäre dieser auf den dritten Zug D 3. statt F 3. gegangen, so müßte Schwarz auch D 5. spielen.

Zug 5. F 5. F 5. — F 3. E 3.

Digitized by Google

	Schwarz.		Weiß.
Zug 6.	E 5. E 6.	—	E 3. F 4.
— 7.	E 6. F 6.	—	E 4. E 5.†
— 8.	F 6. E 6.	—	F 4. E 4.
— 9.	E 6. E 7.	—	E 4. F 5.
—10.	E 7. F 7.	—	E 5. E 6.†
—11.	F 7. E 7.	—	F 5. E 5
—12.	E 7. E 8.	—	E 5. F 6.

Hier dürfte Schwarz durchaus nicht etwa statt E 8. auf F 8. oder D 8. gehen, denn der weiße König bekäme dadurch den Vortheil der Entgegenstellung auf dem sechsten Felde und der Bauer könnte nicht mehr aufgehalten werden. Siehe darüber die Veränderung

Zug 13.	E 8. F 8.	—	E 6. E 7.†
—14.	F 8. E 8.	—	F 6. E 6.

Nun ist es patt und also remis.

Veränderung beim zwölften Zug des Schwarzen.

	Schwarz.		Weiß.
Zug 12.	E 7. E 8.	—	E 5. F 6.
— 13.	F 8. E 8.	—	E 6. E 7.
— 14.	E 8. D 7.	—	F 6. F 7.

Nun gehet der Bauer ungehindert zur Dame.

c) Steht aber der Bauer auf einer Thurmlinie, nähmlich auf der Linie A oder H., und der feindliche König kann, er mag stehen wo er will, nicht verhindert werden, das letzte Feld der Laufer-Linien, nähmlich der Linien C oder F einzunehmen, so bleibt es allezeit unentschieden.

Stellung. Weiß: K, G 3. B, H 2.
— Schwarz. K, B 8.
Schwarz ist am Zuge.

Digitized by Google

Schwarz.		Weiß.
B 8. C 8.	—	G 3. G 4.
C 8. D 8.	—	G 4. G 5.
D 8 E 8.	—	G 5. G 6.
E 8. F 8.		

Nun hindert Schwarz den weißen König G 7. zu ziehen. Wollte letzterer aber G 6. H 7. ziehen, so bliebe Schwarz immer auf den Feldern F 8. und F 7. und stünde seinem eigenen Bauer im Wege. Würde Weiß aber mit dem Bauer vorrücken, so ginge Schwarz auf G 8. und kann nicht mehr aus der Ecke gebracht werden. Wäre aber bei diesem Beispiele Weiß am Zuge gewesen, so hätte er den schwarzen König hindern können, auf die Linie F zu gelangen, und also seinen Bauern zur Dame gebracht.

Aus diesem hier Gesagten gehet hervor, daß nur derjenige Bauer zur Dame gebracht werden kann, dessen König sich dem feindlichen wenigstens einen Schritt vor dem Bauer zuerst entgegen stellen, und dadurch denselben zum Ausweichen oder Zurückgehen auf der Linie, auf welcher der Bauer steht, nöthigen kann. Geschiehet aber die Entgegenstellung von einer oder der andern Seite, zwei oder mehrere Schritte vor dem Bauer, so gehet der Bauer allezeit ungehindert zur Dame; denn man bemächtigt sich durch einen Zug mit dem Bauer des Nachzuges, und nöthigt den feindlichen König zum Ausweichen. Folgende Beispiele werden dieß deutlicher machen.

Die Stellung sei: Weiß. K, G 3. B, E 2.
Schwarz. K, G 5.

Ist Schwarz am Zuge, so kann man es nicht verhindern, daß der Bauer zur Dame ginge.

Digitized by Google

Schwarz.		Weiß.
G 5. F 5.	—	G 3. F 3.
F 5. E 5.	—	F 3. E 3.

Gehet nunmehr der schwarze König zurück, so treibt ihn der weiße bis auf das letzte Feld, und zieht alsdann auf die vorhin gezeigte Art den Bauer zur Dame, weicht Schwarz aber auf F oder D 5. aus, so zieht Weiß nach Befinden D oder F 4., schneidet dadurch den Gegner von der E-Linie ab, und bringt den Bauer ebenfalls zur Dame.

Wäre aber in obigem Beispiele Weiß am Zuge gewesen, so verhindert Schwarz durch die Entgegenstellung die Dame.

Weiß.		Schwarz.
G 3. F 3.	—	G 5. F 5.
F 3. E 3.	—	F 5. E 5.

Weiß mag nun ziehen, wie er will, so stellt jener sich ihm immer entgegen, oder geht ihm nach, und es bleibt remis, wie es unter b gezeigt wurde.

Wäre aber die Stellung folgende:

Weiß: K, G 4. B, E 2.

Schwarz: K, G 6.

so gehet der Bauer allezeit zur Dame, der Zug mag sein, an wem er wolle. Z. B.

Wenn Weiß am Zuge ist:

Weiß.		Schwarz.
G 4. F 4.	—	G 6. F 6.
F 4. E 4.	—	F 6. E 6.
E 2. E 3.	—	

Durch diesen Zug des Bauers nöthigt Weiß nunmehr den schwarzen König entweder zurückzugehen oder

Digitized by Google

auszuweichen; in beiden Fällen ist der Bauer nicht mehr aufzuhalten.

Hätte aber in diesem Beispiele Schwarz den Zug gehabt, so stellte sich Weiß dem Könige auf der E Linie gleich entgegen, und der Bauer gehet ebenfalls ungehindert weiter.

II.

Ein Bauer auf jeder Seite.

Aus dem vorher Gelehrten wird man leicht beurtheilen können, ob man in solchen Stellungen seinen Bauer früher zur Dame bringen könne, als der Gegner. Ist dieß nicht augenscheinlich der Fall, so bleibt es allezeit unentschieden; denn man muß seinen Bauer verlassen, um den feindlichen aufzuhalten; will man dieß nicht thun, so stellen sich die Könige einander immer entgegen, und es muß daher unentschieden bleiben. Man sehe folgendes Beispiel.

Stellung. Weiß: K, G 1. B, B 2.
Schwarz: K, G 8. B, B 7.

Es ist gleichviel, wer am Zuge ist. Z. B. Schwarz.

Schwarz.		Weiß.
G 8. F 7.	—	G 1. F 2.
F 7. E 6.	—	F 2. E 2.

Würde Weiß den König E 3. gezogen haben, so zöge der Gegner den seinigen E 5. und der Weiße muß zuerst weichen. Deßwegen wartet also Weiß mit Recht bis Schwarz E 5 oder F 5. spielt, um ihm den König zuerst entgegenstellen zu können.

Schwarz.		Weiß.
E 6. E 5.	—	E 2. E 3.

Digitized by Google

Schwarz.	Weiß.
B 7. B 6.	B 2. B 3
B 6. B 5.	B 3. B 4.

Nun darf Weiß nur immer den Schwarzen folgen, und sich in beständiger Entgegenstellung erhalten, so bleibt es offenbar unentschieden.

In Spielendungen, in welchen beide Spieler nach einander in die Dame ziehen können, kann oft derjenige im Nachtheile sein, dessen König so stehet, daß ihm der feindliche Bauer durch den Zug in die Dame als neue Königin gleich Schach bietet. Hierdurch wird er verhindert, selbst in die Dame zu ziehen, oder er verliert sogar die erst wieder bekommene neue Königin, wenn sich König und Königin gerade in einer Angriffslinie befanden. Man muß also in solchen Endspielen darauf bedacht sein, den König auf kein Feld zu stellen, welches in der Angriffslinie des Feldes liegt, auf welchem der feinliche Bauer zur Königin wird.

III.

Der König mit zwei Bauern gegen den einzelnen König.

Dieß ist allezeit gewonnen, die Bauern mögen getrennt oder verbunden sein, wenn sie der feindliche König nur nicht gleich auf der Stelle nehmen kann.

Erste Stellung. Weiß: K, H 2. B, A 3. C 3.
Schwarz: K, B 5.

Hat Weiß den Zug, so muß sich der König nähern; ist aber Schwarz am Zuge, so ist auf folgende Art zu spielen.

Digitized by Google

Schwarz.		Weiß.
B 5. C 4.	—	A 3. A 4.
C 4. C 5.	—	H 2. G 2.

Nehmen durfte Schwarz nicht, sonst kann er dem andern Bauer nicht mehr nachkommen.

C 5. B 6. — C 3. C 4.

Dieß war für Weiß ein nothwendiger Zug, denn wenn Schwarz nunmehr A 5. ziehet, so spielt Weiß C 5. und Schwarz darf aus oben angeführtem Grunde wieder nicht nehmen. Wäre aber Schwarz auf C 4. gegangen, so müßte der weiße König wieder einen Schritt näher kommen.

B 6. A 5. — C 4. C 5.
A 5. A 6. — G 2. F 3.
A 6. B 7. — A 4. A 5.
B 7. C 6. — A 5. A 6.
C 6. C 7. — F 3. E 4.
C 7. C 6. — E 4. E 5.
C 6. C 7. — E 5. D 5.
C 7. B 8. — C 5. C 6.
B 8. C 7. oder A 7. — A 6. A 7. oder C 6. C 7.
. zur Dame.

Zweite Stellung. W: K, F 2. B, A 5. B 4.
S: K, B 5.

In dieser Stellung muß Weiß gewinnen, weil Schwarz den Bauer auf A 5. nicht nehmen kann, und den auf B 4. nicht nehmen darf, weil er den andern alsdann nicht mehr einholen könnte; hierdurch gewinnt der weiße König Zeit, die Bauern zur Dame zu geleiten.

Dritte Stellung. W: K, B 5. B, A 7. B 6.
S: K, A 8.

Digitized by Google

Für einen Ungeübten ist es schwer in diese Stellung zur Dame zu kommen, weil der König sich nicht nähern darf, ohne den feindlichen patt zu setzen. Allein der erste Bauer muß preiß gegeben werden. Es ist übrigens gleich, wer am Zuge ist. Z. B.

Weiß.	Schwarz.
B 5. C 5.	— A 8 B 7.
A 7. A 8.	— B 7. A 8°
C 5. C 6	— A 8. B 8.
B 6. B 7.	— B 8. A 7.
C 6. C 7.	So ist der Bauer nicht mehr aufzuhalten.

IV.

Der König mit zwei Bauern gegen den König mit einem Bauer.

Gemeiniglich gewinnt jener, der zwei Bauern hat, weil er die Entgegenstellung des Königs hindern, oder ist sie schon geschehen, zu verlassen zwingen kann; doch gibt es viele Fälle, wo das Spiel unentschieden bleibt. Nachstehende Beispiele werden hinreichend sein, um einen Schachspieler in den Stand zu setzen, zu beurtheilen, ob er in irgend einer Stellung gewinnen, oder bloß remis machen kann.

Erste Stellung. W: K, C 4. B, F 4. G 4.
S: K, F 7. B, F 6.

In dieser Stellung muß Weiß gewinnen, er mag den Zug haben oder nicht. Z. B.

Weiß.	Schwarz.
C 4. C 5.	— F 7. E 7.
F 4. F 5.	— E 7. D 7.

Digitized by Google

Durch diesen Bauernzug gewinnt Weiß einen Zug.

Weiß. Schwarz.

C 5. D 5. — D 7. E 7.

Weiß stellt den König zuerst entgegen, und der schwarze König muß weichen.

D 5. C 6. — E 7. F 7.

C 6. D 6. — F 7. F 8.

D 6. E 6. — F 8. G 7.

E 6. E 7. —

Nun muß der schwarze König seinen Bauer verlassen. Dieselbe Lage entstünde auch, wenn Schwarz den Zug gehabt hätte.

Zweite Stellung. W: K, E 4. B, F 4. G 4.

S: K, E 6. B, F 6.

Hier stehen die Bauern wie in der ersten Stellung, nur die Könige stehen anders, und dieß verursacht, daß die Partie remise bleiben muß, es mag den Zug haben, wer will, weil der schwarze König sich dem weißen immer entgegen stellen kann. Z. B.

Weiß. Schwarz.

F 4 F 5. — E 6. D 6.

Zöge Weiß, anstatt Schach zu geben, E 4. D 4., so müßte der schwarze König dem weißen immer nachgehen.

E 4. D 4. — D 7. C 6.

D 4. C 4. — C 6. D 6.

C 4. D 4. —

Zöge Weiß aber gar B 4, so ginge Schwarz E 5, und ersterer verlöre seine Bauern.

Dritte Stellung. W: K, E 4. B, F 4. G 5.

S: K, E 6. B, G 7.

In dieser Stellung gewinnt Weiß, wenn er den

Digitized by Google

Zug hat, denn er spielt F 4. F 5. oder G 5. G 6., wodurch der schwarze König immer zum Weichen gebracht wird. Ist aber Schwarz am Zuge, so zieht er G 7. G 6. und dann kann sich sein König beständig dem weißen entgegen stellen.

Vierte Stellung. W: K, E 5. B, F 6. G 5.
S: K, F 7. B, G 6.

Lolli und Cozio, zwei berühmte italienische Schachschriftsteller, erklären die Partie in dieser Stellung für remis, es möge Weiß oder Schwarz den Zug haben; sie haben aber Unrecht, denn in beiden Fällen kann Weiß durch Aufopferung des Bauers auf F 6. gewinnen. Z. B.

Wenn Schwarz am Zuge ist:

Schwarz.	Weiß.
F 7. F 8.	— E 5. E 6.
F 8. E 8.	— F 6. F 7.†
E 8. F 8.	— E 6. D 7.
F 8. F 7.°	— D 7. D 6.
F 7. F 8.	— D 6. E 6.
F 8. G 7.	— E 6. E 7.
G 7. H 8.	— E 7. F 6.
H 8. H 7.	— F 6. F 7.
H 7. H 8.	— F 7. G 6.°
H 8. G 8.	— G 6. H 6.
G 8. H 8.	— G 5. G 6.
H 8. G 8.	— G 6. G 7.
G 8. F 7.	— H 6. H 7. auf den nächsten Zug eine neue Königin.

Wenn Weiß am Zuge ist:

Weiß.	Schwarz.
E 5. D 6.	— F 7. F 8.

Digitized by Google

Weiß	Schwarz.
F 6. F 7. —	F 8. F 7.°
D 6. D 7. —	F 7. F 8.
D 7. E 6, —	F 8. G 7.
E 6. E 7. —	G 7. G 8.
E 7. F 6. —	G 8. H 7.
F 6. F 7. —	H 7. H 8.

und so weiter wie oben.

Fünfte Stellung. W: K, H 6. B, G 2. H 5.
S: K, G 8. B, H 7.

In dieser Stellung muß Weiß gewinnen, er mag am Zuge sein oder nicht, jedoch nur durch einen besondern Vortheil. Weiß darf nähmlich, wenn der feindliche König auf dem Springerfelde steht, seinen Bauer auf G 2. nicht zwei, sondern nur einen Schritt ziehen, sonst bleibt es unentschieden. Stände er aber auf dem Thurmfelde, so muß er zwei Schritte machen, um zur Dame zu gelangen, sonst wird er gleichfalls remis. Diese Regel ist aber nur zu beobachten nöthig, wenn der feindliche König auf der Springer- oder Thurmlinie steht, steht er auf einer der vier andern Linien, so wird Weiß allezeit gewinnen, er mag den Bauer ein oder zwei Schritte ziehen.

V.

Einige andere Spielendungen mit Bauern.

Erste Stellung. W: G 3. B, D 4. C 5. B 5. A 4.
S: K, A 5. B, H 5. G 4. E 4. D 5.

In dieser Stellung gewinnt Schwarz, wenn er am Zuge ist, und auf folgende Art spielt:

Digitized by Google

Schwarz.	Weiß.
F 4. E 3.	— B 5. B 6.
A 5. A 6.	— A 4 A 5.
H 5. H 4.†	— G 3. G 4°
E 3. E 2. zur Dame.	

Wäre aber der weiße König statt G 4. auf G 2. gegangen, so gäbe Schwarz wieder Schach auf H 3. und zöge alsdann nach Befinden E 3. E 2. oder H 3. H 2.

Aber auch Weiß kann die Partie gewinnen, wenn er am Zuge ist, und auf folgende Art spielt:

Weiß.	Schwarz
B 5. B 6	— A 5. A 6.
A 4. A. 5.	— E 4. E 3.

Würde jetzt Schwarz A 6. B 7. gespielt haben, so müßte Weiß den König auf F 4. setzen; dadurch zwänge er den schwarzen König den Platz B 7. wieder zu verlassen und nun könnte einer der weißen Bauern vorrücken.

Weiß.	Schwarz.
C 5. C 6.	— H 5. H 4 †
G 3. F 4,	— E 3. E 2.

Hätte Weiß G 3. G 2. gezogen, so könnte er nicht mehr gewinnen, denn Schwarz gäbe mit demselben Bauer nochmahls Schach, Weiß mag alsdann hingehen, wohin er will, so zieht Schwarz einen seiner Bauern vor, und einer davon ginge sicher zur Dame, weil sich der König durch das Wegnehmen des einen zu weit von dem andern entfernen müßte.

Weiß.	Schwarz.
C 6. C 7.	— A 6. B 7. *)

*) Schwarz sollte eigentlich statt dieses Zuges in die Dame ziehen, hierdurch würde die Partie remis werden.

Digitized by Google

Weiß.		Schwarz.
A 5. A 6.†	—	B 7. C 8.
A 6. A 7.	—	C 8. B 7.
A 7. A 8.†	—	B 7. A 8.°
C 7. C 8. Matt.		

Zweite Stellung. W: K, D3. B, C3. B3. A3. H2.
S: K, E 5. B, B5. H4. G4.

Wenn in dieser Stellung Schwarz den Zug hat, so muß er gewinnen. Z. B.

Schwarz.		Weiß.
G 4. G. 3	—	H 2. G 3.°
H 4. H 3.	—	

Dieser Bauer geht nun sicher zur Dame; hätte Schwarz aber den Bauer genommen, so könnte ihn der weiße König einholen.

Hätte Weiß aber den Zug gehabt, so würde er auch gewinnen. Z. B.

Weiß.		Schwarz.
D 3. E 3.	—	G 4. G 3.
H 2. G 3.°	—	H 4. H 3.
E 3. F 3.	—	H 3. H 2.
F 3. G 2.	—	

Nun gehet der schwarze Bauer verloren, und von den drei weißen auf der andern Seite muß einer zur Dame kommen.

Dritte Stellung. W: K, G 1. B, A 5. B 5. C5.
S: K, H5. B, A7. B7. C7. G3 H4.

Obgleich Weiß hier zwei Bauern weniger hat, so wird er doch durch einen wohl berechneten Zug gewinnen Z. B.

Digitized by Google

Weiß.		Schwarz.
B 5. B 6.	—	C 7. B 6,°
A 5. A 6.	—	

Beide Bauern kann nun Schwarz nicht auf einmahl nehmen; einer von ihnen gehet also ungehindert zur Dame. Wäre aber Schwarz am Zuge gewesen, so hätte er durch das Vorziehen des Bauers auf B 6. Weiß zum Abtausch derselben genöthigt, und einen von denen auf G 3. und H 4. in die Dame gebracht, wie es Nr. III. in der dritten Stellung gelehrt wurde.

Zweite Abtheilung.

Endspiele, in welchen Bauern und Figuren vorhanden sind.

In diesen Endspielen ist die Verschiedenheit der Stellungen noch größer, als in denen der ersten Abtheilung. Ich habe daher nur die lehrreichsten darunter hier aufgeführt, die aber hinreichend zur Bestimmung des Verhaltens eines Spielers in jedem vorkommenden Falle sein werden.

I.

Ein Laufer und ein Bauer gegen den einzelnen König.

Es gibt nur einen Fall, in welchem Laufer und Bauer nicht gewinnen können, wenn nämlich der Bauer ein Thurmbauer, und der Laufer nicht von der Farbe des Eckfeldes ist, auf welchem der Bauer zur Dame werden sollte. Kann der feindliche König dieses Eckfeld noch erreichen, so bleibt es unentschieden.

Stellung. W: K, G 5. L, C 4. B, H 5.
S: K, H 7.

Digitized by Google

Weiß.		Schwarz.
H 5. H 6.	—	H 7. H 8.
C 4. D 3.	—	H 8. G 8.
G 5. G 6.	—	G 8. H 8.
D 3. E 2.	—	H 8. G 8.
H 6. H 7.†	—	G 8. H 8.

Nun bleibt es eben so gut unentschieden, als wenn der Laufer gar nicht da wäre. Wäre der Laufer aber auf den schwarzen Feldern gelaufen, so hätte Weiß dem feindlichen König das Eckfeld versperren können, und dadurch den Bauer zur Dame gebracht.

II.

Ein Springer und ein Bauer gegen den einzelnen König.

Dieß ist in jeder Stellung gewonnen, wenn der feindliche König den Bauern nur nicht gleich nehmen kann.

III.

Ein Laufer gegen einen Bauer.

Nur durch vorhergegangene nothwendige Züge können Stellungen entstehen, in welchen der Bauer auf seinem Wege zur Dame nicht aufgehalten oder genommen werden kann. Z. B.

Stellung. W: K, E 2. L, E 5.
S: K, C 2. B, D 4.

Ist Schwarz am Zuge, so gibt er mit dem Bauer Schach; hierdurch gewinnt er einen Zug, und kommt glücklich über das schwarze Feld D 2. hinweg.

Digitized by Google

IV.

Ein Springer gegen einen Bauer.

Dieß bleibt allezeit unentschieden, sogar wenn der König von seinem Springer entfernt stehet.

Erste Stellung. W: K, H 2. S, A 2.
S: K, B 3. B, A 3.

Weiß.		Schwarz.
A 2. C 1.†	—	B 3. B 2.
C 1. D 3.†	—	B 2. C 2.
D 3. B 4.†	—	C 2. B 3.
B 4. D 3.	—	

Schwarz kann nun seinen Bauer nicht weiter vorziehen, ohne ein doppeltes Schach zu bekommen.

Zweite Stellung. W: K, H 4. S, C 1.
S: K, E 3. B, C 2.

Weiß.		Schwarz.
H 4. G 3.	—	E 3. D 2.
C 1. B 3.†	—	D 2. D 1.
G 3. F 2.	—	

So kann sich der weiße König immer mehr nähern, und es muß daher unentschieden bleiben.

Dritte Stellung W: K: G 7. B, H 7.
S: K, E 3. Sp. G 6.

In dieser Stellung wird der Bauer zur Dame.

V.

Ein Laufer und ein Bauer gegen zwei Bauern.

Erste Stellung. W: K, F 2. B, E 3. F 3.
S: K, F 6. L, D 6. B, F 5.

In dieser Stellung gewinnt Schwarz mit dem Laufer, nur muß er darauf bedacht seyn, daß der Gegner seine zwei Bauern nicht für seinen einzelnen abtausche. Z. B.

Digitized by Google

Weiß.		Schwarz.
F 2. E 2.	—	F 6. E 6.
E 2. D 3.	—	D 6. C 7.

Würde Schwarz statt des letzten Zuges E 6. D 5. gespielt haben, so gäbe Weiß Schach und Schwarz wäre genöthigt die Bauern zu wechseln.

D 3 E 2.	—	E 6. D 6.
E 2. D 3.	—	D 6. C 5.

Schwarz durfte wieder nicht D 5. ziehen.

D 3. C 3.	—	C 7. A 5 †
C 3. D 3.	—	A 5. B 4.
D 3. E 2.	—	C 5. C 4.
E 2. F 2.	—	C 4. D 3.
E 3. E 4.	—	F 5. F 4.
F 2. F 1.	—	D 3. E 3.
F 1. G 2.	—	B 4. D 6.

So gehen nun beide Bauern verloren und mit ihnen auch das Spiel.

Zweite Stellung. W: K, F 2. B, F 3. G 3.
S; K, F 6. L, D 6, B, F 5.

In dieser Stellung bleibt es unentschieden, weil Schwarz die weißen Bauern nicht auf ihrer rechten Seite angreifen kann, wie es ihm in der vorhergehenden Stellung frei stand. Z. B.

Weiß.		Schwarz.
F 2. G 2.	—	F 6. G 5.
G 2. H 3.	—	

So ziehet Weiß den König immer G 2. H 3. und Schwarz kann ihn nicht nöthigen, diese Stellung zu verlassen. Wollte Letzterer aber wie im vorigen Beispiele, mit dem Könige die weißen Bauern auf ihrer

Digitized by Google

linken Seite angreifen, so muß Weiß auf folgende Art spielen.

Weiß		Schwarz.
F 2. G 2.	—	F 6. E 5.
G 2. H 3.	—	E 5. D 4.
F 3. F 4.	—	D 4. E 3.
G 3. G 4.	—	

Nun kann Schwarz dem Wechsel der Bauern nicht mehr ausweichen.

Dritte Stellung. W: K. D 2. B. E 5. B. C 5.
S: K. B 1. B. A 2. B 7.

Hat Schwarz in dieser Stellung den Zug, so bleibt die Partie unentschieden, denn er zieht mit dem Bauer in die Dame, und der Laufer muß gleich für dieselbe gegeben werden. Ist aber Weiß am Zuge, so muß er gewinnen auf folgende Art:

Weiß.		Schwarz.
E 5. A 1.	—	B 1. A 1°.

Weiß läßt sich den Laufer nehmen, um den König einsperren zu können.

D 2. C 2.	—	B 7. B 5.

Nehmen darf Weiß nicht, sonst wäre Schwarz patt.

C 5. C 6.	—	B 5. B 4.
C 6. C 7.	—	C 4. B 3. †
C 2. B 3.°	—	A 1. B 1.
C 7. C 8. Dame		A 2. A 1 Dame.
C 8. C 2. † matt.		

VI.

Ein Laufer und ein Bauer gegen einen Laufer.

Sind die Laufer von verschiedener Farbe, so bleibt es allezeit unentschieden; denn der Laufer kann den

Digitized by Google

Bauer auf dem Felde seiner Farbe nehmen. Sind sie aber von einerlei Farbe, so kommt es auf die Stellung der Könige an; ist der König mit dem Laufer allein so weit von dem feindlichen Bauer entfernt, daß sich der König desselben ihm vor dem Bauer entgegenstellen, und zum Ausweichen nöthigen kann, so gewinnt zuweilen der, welcher den Bauer hat. Jedoch bleibt es auch alsdann in den meisten Stellungen unentschieden. Hier folgen zwei Beispiele.

Erste Stellung. W: K, C 6. L, D 2. B, G 6.
S: K, A 6. L, B 2.

In dieser Stellung gewinnt Weiß, weil er den schwarzen Laufer zwingen kann, ihm den seinigen zu nehmen, wodurch jener die Linie verlassen muß, auf welcher er den feindlichen Bauer auf seinem Wege zur Dame hätte nehmen können.

Weiß.		Schwarz.
C 6. D 6.	—	A 6. B. 6.
D 6. E 6.	—	B 6. C 6.
E 6. F 7.	—	C 6. D 7.
D 2. H 6.	—	B 2. D 4.
H 6. G 7.	—	D 4. E 3.
G 7. F 6.	—	E 3. H 6.
F 6. G 5.	—	

Nun wird Schwarz genöthigt, den Laufer zu nehmen, und der Bauer gehet ungehindert zur Dame.

Zweite Stellung. W: K, H 6. L, D 2. B, G 6.
S: K, G 8. L, B 2.

In dieser Stellung bleibt es offenbar unentschieden, denn der schwarze König kann nicht gezwungen werden, seinen Platz zu verlassen.

Digitized by Google

VII.

Ein Laufer und ein Bauer gegen drei Bauern.

Dieß bleibt in den mehrsten Stellungen unentschieden; denn die drei Bauern können von ihrem Könige nicht unterstützt werden, da dieser nur verhindern muß, daß der feindliche nicht zur Dame geht; sie werden also dem Laufer zur Beute.

Stellung. Weiß: K, C 4. B, B 5. C 2. D 3.
— Schwarz: K, D 8. L, D 6. B, F 7.

Schwarz.		Weiß.
F 7. F 5.	—	C 4. D 4.
F 5. F 4.	—	D 4. E 4.
D 8. D 7.	—	C 2, C 4.
D 7. C 7.	—	D 3. D 4.
C 7. D 7.	—	C 4. C 5.
D 6. B 8.	—	D 4. D 5.
D 7. D 8.	—	D 5. D 6.
D 8. D 7.	—	E 4. F 4.°
B 8. D 6.°†	—	

So gehen nun alle drei Bauern verloren.

VIII.

Zwei Bauern mehr auf einer Seite, und jeder einen Laufer von verschiedener Farbe.

Diese Partie gewinnt der, welcher die zwei Bauern mehr hat; er muß sie aber zur Unterstützung unter einander nie bloß auf Felder von der Farbe seines Laufers ziehen, denn der feindliche König würde sich alsdann zwischen sie stellen, und könnte nicht weggetrieben werden.

Digitized by Google

Stellung. W: K, F 3. L, C 4. B, A 4. B 3. E 4. F 4. G 4. H 3.
— S: K, C 6. L, D 8. B, A 5. B 6. H 7. G 6.

In dieser oder einer ähnlichen Stellung muß man E 4. E 5. ziehen; würde man aber den schlechten Zug F 4. F 5. machen, so setzte sich der feindliche König auf D 6. Von da wäre er nicht mehr wegzutreiben, und kein Bauer könnte nun zur Dame gebracht werden.

Es ist also in allen Spielendungen, in welchen man verbundene Bauern und einen Laufer hat, als Hauptregel anzumerken, daß man diese auf Felder von der dem Laufer entgegengesetzten Farbe ziehen müsse, um durch den Laufer den feindlichen König und andere Steine abhalten zu können, sich zwischen die Bauern hineinzustellen.

IX.

Ein Springer mit Bauern gegen einen Laufer mit einem Freibauer mehr.

Stellung. W: K, F 2. S, E 5. B, A 2. B 2. C 3. D 4. G 2. H 2.
S: K, G 8. L, E 8. B, A 7. B 6. C 6. D 5, E 4. G 7. H 7.

Weiß.		Schwarz.
F 2. E 3.	—	G 8. F 8.
E 3. F 4.	—	F 8. E 7.
G 2. G 4.	—	H 7. H 6.
H 2. H 4.	—	E 7. E 6.
B 2. B 4.	—	G 7. G 6.
A 2. A 4.	—	A 7. A 6.
F 4. E 3.	—	B 6. B 5.
A 4. A 5.	—	E 6. F 6.
E 3. F 4.	—	F 6. E 6.
F 4. E 3.	—	

Digitized by Google

So bleibt es nun unentschieden, denn keiner kann seine Stellung ändern, ohne dadurch eine Blöße zu geben.

X.

Besondere Endigung eines Spieles mit einem weißen Laufer und drei Bauern auf jeder Seite.

Stellung. W: K, E 2. L, D 5. B, A 2. B 3. C 4.
S: K, F 5. L, D 7. B, A 3. B 4. C 5.

Ist Schwarz am Zuge, so muß er nothwendig gewinnen; er gibt seinen Laufer nämlich auf A 4. preis. Nimmt weiß den Laufer, so zieht Schwarz den Bauer B 4. B 3. Weiß muß diesen Bauer wieder nehmen, und alsdann geht der Bauer auf A 3. zur Dame Wollte aber Weiß den Laufer nicht nehmen, so nimmt dieser selbst den Bauer auf B 3., und darauf geht der Thurmbauer wieder ungehindert in die Dame. Hätte aber Weiß in obiger Stellung den Zug gehabt, so bleibt es unentschieden. Z B.

Weiß.		Schwarz.
E 2. E 3.	—	F 5. E 5.

Schwarz konnte jetzt nicht gleich seinen Laufer zur Aufopferung hinstellen, weil er sonst Schach von dem feindlichen Laufer bekommen, und dadurch einen Zug verloren haben würde.

D 5. E 4.	—	D 7. A 4.
E 4. B 1.	—	A 4. B 3.
A 2. B 3.	—	

Nun bleibt es natürlich unentschieden. Schwarz hätte zwar, anstatt seinen Laufer aufzuopfern, den Weißen auf F 5. zur Abtauschung der Laufer zwingen

Digitized by Google

können, aber es hätte ihm ebenfalls nichts genutzt, da die Bauern gesperrt sind, und die Könige sich immer einander entgegenstellen können. Wenn die Bauern, wie in dieser Stellung, in einander verschränkt stehen, daß keiner weiterziehen kann, so ist derjenige im Vortheile, dessen Bauern schon weiter vorgerückt sind, wenn er einen Stein preisgeben, und sich dadurch den Weg zur Dame eröffnen kann. Jedoch muß auch alsdann der feindliche König zu weit entfernt oder abgeschnitten sein, um es nicht verhindern zu können. Ueberhaupt sind aber in dergleichen Stellungen die Springer wirksamer als die Laufer.

XI.

Ein Thurm und ein Bauer gegen einen Laufer.

Mehrentheils wird derjenige gewinnen, welcher Thurm und Bauer hat, obwohl es auch Stellungen gibt, in welchen es unentschieden bleiben muß. Folgende Stellungen dienen zum Muster.

Erste Stellung. W: K, E 4. T, D 1. B, D 4
S: K, E 6. L, C 7.

Weiß.	Schwarz.
D 1. A 1.	C 7. B 8.
A 1. A 6.† —	B 8. D 6.

Hätte Schwarz den König zurückgezogen, so müßte Weiß mit dem Seinigen D 5. spielen; denn der Vortheil, um in einem solchen Endspiel zu gewinnen, besteht darin, daß man zuerst den feindlichen König auf die Endlinie treibt, und dann erst mit dem Bauer vorrückt.

Digitized by Google

Weiß.		Schwarz.
A 6. B 6.	—	E 6. D 7.
E 4. D 5.	—	D 6. G. 3.
B 6. B 7.†	—	G 3. C 7.
B 7. A 7.	—	D 7. C 8.
D 5. C 6.	—	C 7. G 3.
A 7. A 8.	—	G 3. B 8.
D 4. D 5.	—	C 8. D 8.

Nun muß Schwarz mit dem Könige weiter gehen, wodurch er Laufer und Spiel verliert.

Zweite Stellung. W: K, G 4. L, H 6. B, F 5.
S: K, F 7. L, E 3.

Weiß.		Schwarz.
H 6. C 6.	—	E 3. D 4.
G 4. H 5.	—	F 7. G 7.

In dieser Lage bleibt nun das Spiel unentschieden; nur muß Schwarz seinen König immer dem weißen entgegengesetzt erhalten, und seinen Laufer so ziehen, daß er das Vordringen des Bauers auf F 5. verhindern, und mit selbigem gleich Schach bieten kann, wenn der feindliche König ein Feld seiner Farbe betritt, um den Bauer zu unterstützen.

Hätte Schwarz, dieser Regel zuwider, auf den letzten Zug statt F 7. G 7. den Laufer gezogen, so verlöre er das Spiel. Z. B.

Weiß.		Schwarz.
— —	—	D 4. E 3.
F 5. F 6.	—	E 3. D 4.
H 5. G 5.	—	D 4. E 3.†
G 6. F 5.	—	E 3. D 2.
C 6. C 7.†	—	F 7. F 8.
F 5. G 6.	—	Nun muß Weiß gewinnen.

Digitized by Google

XII.

Ein Thurm und ein Bauer gegen einen Thurm.

Bei diesen Spielendungen kommt es ganz auf die Stellung der Könige an. Ist der feindliche König von der Linie, auf welcher der Bauer zur Dame gehen soll, zu weit entfernt, und kann daher von dieser durch den Thurm abgeschnitten werden, so gewinnt der, welcher den Bauer hat. Stehet aber der feindliche König schon auf der Linie des Bauers vor demselben, so bleibt es unentschieden, nur muß in diesem Falle der Thurm so gestellt werden, daß mit demselben immer Schach geboten werden kann, um den König von seinem Bauer wegzubringen. Hier folgen einige Beispiele zur Erläuterung.

Erste Stellung. W: K, C 4. T, B 7. B, B 4.
S: K, G 5. T, E 1.

Weiß.		Schwarz.
B 7. F 7.	—	

Durch diesen Zug ist der schwarze König von dem Bauer abgeschnitten.

—	—	E 1. C 1. †
C 4. D 5.	—	G 5. G 6.
F 7. F 2.	—	C 1. D 1. †
D 5. C 6.	—	D 1. C 1. †
C 6. B 6.	—	C 1. B 1.
B 4. B 5.	—	G 6. G 5.
B 6. C 6.	—	B 1. C 1. †
C 6. B 7.	—	C 1. B 1.
B 5. B 6.	—	B 1. B 3.
B 7. C 7.	—	B 3. C 3. †
C 7. B 8.	—	C 3. B 3.

Digitized by Google

Weiß.		Schwarz.
B 6. B 7.	—	B 3. B 4.
F 2. A 2.	—	

Nun kann der weiße König ohne Schach zu bekommen A 8. ziehen, und sein Bauer geht zur Dame.

Zweite Stellung. W: K. B 5. T, H 6. B, B 6.
S: K, B 8. T. G 1.

In dieser Stellung bleibt es unentschieden; denn will sich der weiße König nähern, so gibt der schwarze Thurm immer Schach; so lange aber der König nicht näher kommen kann, darf auch sein Bauer nicht vorrücken.

Dritte Stellung. W: K, G 6. T, E 5. B, C 4.
S: K, C 8. T, F 1.

Auch in dieser Stellung bleibt es unentschieden, denn der weiße König ist durch den schwarzen Thurm vom Bauer abgeschnitten, und der Thurm allein bringt diesen nicht zur Dame.

XIII.

Ein Thurm mit zwei Bauern gegen einen Thurm mit einem Bauer.

Hier kommt es auf die Stellung an, welche das Spiel erhält, wenn einer von den zwei Bauern gegen den einzelnen des Gegners gewechselt worden ist. Diese Stellung ist alsdann nach den in der vorhergehenden Nummer angegebenen Regeln zu beurtheilen. Stehen drei gegen zwei, vier gegen drei Bauern einander entgegen, so müssen Bauer um Bauer gewechselt werden, und die daraus entstehende Stellung entscheidet gleichfalls darüber, ob man nach oben angeführten Regeln gewinnen könne.

Digitized by Google

XIV.

Die Königin gegen einen Thurm und Bauer.

Den Ausgang eines solchen Spieles entscheidet wiederum die Stellung der Steine, besonders der Könige Ich gebe hier zwei Stellungen zum Muster an.

Erste Stellung. W: K, D 5. D, B 3.

S: K, D 8. T, E 6. B, D 7.

In dieser Stellung bleibt es gewiß unentschieden, denn der weiße König kann nicht näher kommen; die Königin aber macht allein nicht matt, und kann auch den feindlichen König nicht zwingen, den Bauer zu verlassen.

Zweite Stellung. W: K, F 4. D, D 3.

S: K, E 7. T, E 5. B, D 6.

In dieser Stellung gewinnt Weiß, weil seine Königin den feindlichen König rückwärts angreifen, und ihn von seinem Bauer wegtreiben kann, ungeachtet Schwarz den weißen König durch den Thurm verhindert über die fünfte Linie wegzugehen, indem er denselben immer auf E 5. und C 5 hin und her zieht.

Weiß	Schwarz
D 3. H 7. † —	E 7. E 6.
H 7. G 8. † —	E 6. E 7.
G 8. C 8. —	E 5. C 5.
C 8. B 7. † —	E 7. E 6.
B 7. G 7. —	C 5. E 5.
G 7. C 7. —	E 5. C 5.
C 7. D 8. —	C 5. E 5.
D 8. E 8. † —	E 6. D 5.
E 8. C 8. —	E 5. H 5.
C 8. A 8. † —	D 5. C 4.
A 8. C 6. †	

Digitized by Google

So gehet nun der schwarze Bauer verloren, denn zurück auf E 6. durfte der schwarze König nicht gehen, weil sonst durch das Schach auf E 8. der Thurm verloren gegangen wäre. Wie man alsdann mit der Königin gegen einen Thurm matt machen kann, wird in der dritten Abtheilung der Endspiele gezeigt werden.

XV.

Königin und ein Bauer gegen Königin.

Mehrentheils bleibt eine solche Partie unentschieden, doch gibt es zuweilen Stellungen, in welchen derjenige gewinnen muß, welcher den Bauer hat. Z. B.

Erste Stellung. W: K, G 7. D, D 3. B, F 6.
S: K, B 4. D, C. 5.

Weiß.		Schwarz.
F 6. F 7.	—	C 5. G 5. †
D 3. G 6.	—	G 5. E 5. †
G 7. G 8.	—	E 5, D 5.
G 8. H 7.	—	D 5. H 1. †
G 6. H 6.	—	H 1. E 4. †
H 7. G 8.	—	E 4. G 4. †
H 6. G 7.	—	G 4. E 6.

So gibt die schwarze Königin entweder Schach oder hindert den Bauer am Vorrücken.

Zweite Stellung. W: K, H 7. D, F 7. B, G. 7
S: K, B 6. D, C 5.

In dieser Stellung gewinnt Weiß. Ist er am Zuge, so rückt er mit dem Bauer in die Dame, und läßt sich einen Thurm dafür geben; hätte aber Schwarz den Zug, und wollte auf C 2. Schach geben, so setzt Weiß

Digitized by Google

die Königin auf G. 6. vor, und gibt dadurch Schach König und Königin.

XVI.

Die Königin gegen einen einzelnen Bauer, welcher aber unter dem Schutze seines Königs bis auf das siebente Feld vorgedrungen ist, und also nur einen Schritt zur Dame hat

Wenn der König, welcher die Königin hat, nicht schon bei dem feindlichen Bauer, sondern mehr oder weniger entfernt stehet, so entscheidet den Ausgang einer solchen Partie die Linie, auf welcher sich der Bauer befindet. Stehet der Bauer auf der Linie B. D. E. und G., so gewinnt die Königin allezeit; denn sie kann den feindlichen König durch wiederholtes zweckmäßiges Schachbiethen zwingen, sich vor seinen Bauer zu stellen, und durch jeden solchen Zurückzug gewinnt ihr eigener König Zeit, einen Schritt näher zu kommen. Stehet aber der Bauer auf einer Thurm- oder Laufer-Linie, A. C. F. H., so kann die Königin nicht matt, sondern nur patt machen.

Folgende Beyspiele werden dieß noch mehr erläutern.

Erste Stellung. W: K, G 7. D, A 7.
S: K, D 2. B, E 2.

Weiß.		Schwarz.
A 7. F 2.	—	D 2. D 1.
F 2 D 4†	—	D 1. C 2.
D 4. E 3.	—	C 2. D 1.
E 3. D 3.†	—	D 1. E 1.
G 7. F 6.	—	E 1. F 2.

Digitized by Google

Weiß.		Schwarz.
D 1. D 2.	—	F 2. F 1.
D 2. F 4.†	—	F 1. G 2.
F 4. E 3.	—	G 2. F 1.
E 3. F 3.†	—	F 1. E 1.
F 6. E 5.	—	E 1. D. 2.
F 3 F 2.	—	D 2. D. 1.
F 2. D 4.†	—	D 1. C 2.
D 4. E 3.	—	C 2. D 1.
E 3. D 3 †	—	D 1. E 1.
E 5. E 4.	—	E 1. F 2.
D 3. F 3.†	—	F 2. E 1.
E 4 D 3.	—	E 1. D 1.

So gehet nun der Bauer, und mit ihm die Partie verloren.

Zweite Stellung. W: K, B 6. D, D 7.
S: K, G 2. B, H 2.

In dieser Stellung bleibt es unentschieden, weil die Königin genöthigt ist, ein immerwährendes Schach zu geben, oder in die Dame ziehen zu lassen.

Weiß.		Schwarz.
D 7. G 4.†	—	G 2. H 1.
G 4. F 3.†	—	H 1. G 1.
F 3. G 3.†	—	G 1. H 1.

Wollte nun Weiß seinen König einen Schritt näher ziehen, so wäre Schwarz patt; Weiß muß also dem schwarzen König wieder Luft machen, und kann daher keinen Zug gewinnen, um mit dem Könige näher zu kommen.

Drittte Stellung. W: K, B 2. D, C 4.
S: K, G 2. B, F 2.

Digitized by Google

Auch in dieser Stellung bleibt es nothwendig unentschieden. Z. B.

Weiß.		Schwarz.
C 4. E 2.	—	G 2. G. 1.
E 2. G 4.†	—	G 1. H. 2.
G 4. F 3.	—	H 2. G 1.
F 3. G 3.†	—	G 1. H 1.

Schwarz hat nicht nöthig, sich auf dieses Schach mit dem Könige vor seinen Bauer zu stellen, sondern er flüchtet sich in das Eckfeld. Um ihm nun nicht pats zu setzen, darf Weiß den Bauer nicht nehmen, sondern muß mit der Königin Platz machen; er kann also keinen Zug gewinnen, um sich mit dem Könige zu nähern, und es muß daher unentschieden bleiben.

Jedoch gibt es einige Stellungen, in welchen die Königin gegen einen Bauer auf der Lauferlinie gewinnen kann, wenn ihr König dem feindlichen Könige gegenüber nicht weiter als auf dem vierten Felde des Schachbretes entfernt stehet. Z. B.

Vierte Stellung. W: K, B 4. D, E 2.
S: K, B 2. B, C 2.

Weiß		Schwarz.
E 2. D 2.	—	B 2. B 1.
B 4. B 3.	—	C 2. C 1. neue Königin.
D 2. A 2.†		matt.

Wäre Schwarz, anstatt in die Dame zu ziehen, mit dem Könige auf A 1. gegangen, so müßte Weiß den Bauer mit dem König, und nicht mit der Dame nehmen, um das Pattsetzen zu vermeiden.

Hätte Schwarz in obiger Stellung den Zug gehabt, so würde Weiß zwar auch gewinnen müssen, jedoch

Digitized by Google

müßte er Acht geben, einen Fehler zu vermeiden, welcher sehr leicht begangen werden kann. Z. B.

Schwarz		Weiß
B 2. B 1.	—	B 4. B 3.
C 2. C 1.	—	

Schwarz läßt sich jetzt einen Springer geben, und erbeutet dadurch die Königin. Weiß hätte also statt auf B 3. mit dem König auf C 3 gehen sollen; dem von der neuen Königin gegebenen Schach weicht er alsdann auf B 3. aus, und Schwarz kann das Matt doch nicht vermeiden.

Fünfte Stellung. W: K, G 4. D, B 6.
S: K, D 1. B, C 2.

Weiß.		Schwarz.
B 6. B 3.	—	D 1. D 2.
B 3. B 2.	—	D 2. D 1.
G 4. F 3.	—	D 1. D 2.

Schwarz durfte nicht in die Dame ziehen, denn er wäre durch die Königin auf E 2. gleich matt gewesen.

F 3. E 4.	—	D 2. D 1.
E 4. D 3.	—	C 2. C 1. neue Königin.
B 2. E 2. Matt.		

Dritte Abtheilung.

Endspiele, in welchen allein Figuren übrig sind.

Nach Verschiedenheit der noch übrig gebliebenen Figuren sind auch diese Endspiele sehr mannigfaltig; doch beruht der Ausgang derselben weniger auf die verschiedenen Stellungen der Steine als auf die Gattungen derselben selbst. Es wird daher in den folgenden Bei-

Digitized by Google

spielen deutlich gezeigt werden, durch welche Züge man mit jeder Gattung der Figuren matt machen könne, und wer diese Züge genau inne hat, wird sie leicht in jeder vorkommenden Stellung anzuwenden wissen. Mit einigen Figuren und in gewissen Verhältnissen der Figuren beider Spieler gegen einander läßt sich ohne Fehler des Gegners gar nicht matt machen, also kein erzwungenes Matt geben. Man merke daher folgende Bestimmungen:

1) Zwei Springer allein können nicht matt machen.

2) Zwei Laufer allein machen matt.

3) Ein Laufer und ein Springer ebenfalls.

4) Ein Thurm allein gibt matt.

5) Ein Thurm gegen ein Pferd oder gegen einen Laufer bleibt remis.

6) Ein Thurm gegen Thurm, so wie die Königin gegen Königin bleibt remis.

7) Ein Thurm und Laufer gegen Thurm gewinnt.

8) Ein Thurm und Pferd gegen Thurm bleibt unentschieden.

9) Königin gegen einen Thurm gewinnt.

10) So auch Königin gegen ein Pferd oder einen Laufer, sogar gegen beide zugleich, und gegen zwei Pferde gewinnt.

11) Aber die Königin gegen zwei Laufer, gegen zwei Thürme oder gegen einen Thurm verbunden mit Laufer und Pferd bleibt remis.

I.

Matt durch einen Thurm gegen den einzelnen König.

Dieses Matt ist leicht zu geben. Man muß nämlich den feindlichen König zur Entgegenstellung nöthi-

Digitized by Google

gen, und dann mit dem Thurme Schach geben, wodurch jener genöthigt wird, eine Linie weiter zurück zu gehen. Dieß wiederholt man so lange, bis der König auf eine Endlinie getrieben ist, auf welcher dann der Thurm gleich matt gibt. Z. B.

Erste Stellung. W: K, D 3, T, F 4.
S: K, C 5.

Weiß.		Schwarz.
F 4. H 4.	—	C 5. B 5.

Wäre Schwarz D 5. gegangen, so müßte der weiße Thurm gleich Schach geben, so aber geht der König jenem nach.

Weiß.		Schwarz.
D 3. C 3.	—	B 5. A 5.
C 3. B 3.	—	A 5. B 5.
H 4. H 5.†		

Durch dieses Schach wird Schwarz genöthigt, eine Linie weiter zurück zu weichen. Ziehet er nun C 6., so folgt ihm der weiße König, aber nicht in gerader Linie, sondern in der Richtung des Springerzuges, um ihn zu zwingen, sich selbst dem Könige entgegen zu stellen, worauf der Thurm wieder Schach gibt.

Weiß.		Schwarz.
— —	—	B 5. C 6.
B 3. B 4.	—	C 6. D 6.
B 4. C 4.	—	D 6. E 6.
C 4. D 4.	—	E 6. F 6.
D 4. E 4.	—	F 6. G 6.
H 5. B 5.	—	G 6. H 6.
E 4. F 4.	—	H 6. G 6.

In dieser Stellung ziehet Weiß den Thurm auf A 5., um durch diesen gleichgültigen Zug den schwarzen König

Digitized by Google

zu zwingen, sich selbst dem weißen entgegen zu stellen. Ziehet der schwarze König jetzt F 6., so gibt der Thurm Schach, und treibt ihn dadurch wieder eine Linie zurück; ziehet er auf H 6., so muß sich der weiße König auf G 4. stellen, wodurch auf den nächsten Zug dasselbe Verhältniß eintreten muß. Gehet er aber von selbst zurück, so stellet sich der Thurm auf A 6. Auf diese Art wird Schwarz auf die Endlinie getrieben, auf welcher er bei der ersten Entgegenstellung des Königs matt wird.

Zweite Stellung. W: K, F 6. T, C 7.
S: K, H 5.

In dergleichen Stellungen sind Ungeübte zuweilen in Verlegenheit, wie sie matt geben sollen, und treiben den Gegner oft noch lange auf dem Brete umher, und doch ist es mit zwei Zügen bewerkstelligt.

Weiß.	Schwarz.
C 7. C 4.	— H 5. H 6.
C 4. H 4.† Matt.	

Auf diesem Vortheil beruhet auch das Kunststück durch den Thurm auf einem bestimmten Felde Matt zu geben, wovon wir hier zur Unterhaltung der Liebhaber auch ein Beispiel geben wollen.

Dritte Stellung. W: K, C 5. T, B 5.
S: K, A 6.

Der König soll auf dem Felde E 8. matt werden.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	C 5. C 6.	—	A 6. A 7.
— 2.	B 5. A 5.†	—	A 7. B 8.
— 3.	A 5. A 4.	—	B 8. C 8.
— 4.	A 4. B 4.	—	C 8. D 8.
— 5.	C 6. D 6.	—	D 8. C 8.
— 6.	B 4. B 5.	—	C 8. D 8.

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 7.	B 5. C 5.	—	D 8. E 8.
— 8.	D 6. E 6.	—	E 8. F 8.
— 9.	C 5. G 5.	—	F 8. F 8.
— 10.	G 5. G 8. † Matt.		

Veränderung auf den fünften Zug des Schwarzen.

Zug 5.	— —	—	D 8. E 8.
— 6.	D 6. E 6.	—	E 8. D 8.
— 7.	B 4. C 4.	—	D 8. E 8.
— 8.	C 4. C 8. † Matt.		

II.

Matt durch zwei Thürme gegen Einen.

Derjenige, welcher zwei Thürme hat, muß den Gegner zu zwingen suchen, seinen Thurm abtauschen zu müssen, worauf er durch die oben angegebene Art mit dem andern matt macht. Zur Abtauschung des Thurmes gelangt man leicht, wenn man den feindlichen König auf eine Endlinie treibt, auf welcher er genöthigt wird, seinen Thurm vorzusetzen, um nicht matt zu sein.

Erste Stellung. W: K, H 7. T, F 7. C 7.
S: K, E 4. T, B 2.

Weiß.		Schwarz.
C 7. C 1.	—	B 2. H 2. †

Weiß muß damit anfangen, seine Thürme zu trennen, um zu verhindern, daß der feindliche König ihnen entgegen gehen, und dadurch das Schachgeben einstellen kann.

Weiß.		Schwarz.
H 7. G 8.	—	H 2. A 2
C 1. D 1.	—	

Digitized by Google

Weiß darf noch kein Schach geben, sonst entwiche der König auf die D-Linie.

Weiß.	Schwarz.
— — —	A 2. A 8. †
G 8. H 7. —	A 8 A 2.
F 7. E 7. † —	E 4. F 3.
D 1. F 1. † —	F 3. G 2.
F 1. F 6. —	A 2. A 3.
E 7. G 7. † —	G 2. H 2.
F 6. H 6. † —	

Um nicht matt zu sein, muß Schwarz nun den Thurm vorsetzen. Weiß nimmt diesen, und gibt mit dem andern nach Nro. I. matt.

Zweite Stellung. W: K, D 8. T, A 7. C 5.
S: K, D 6. T. H 4.

In dieser kritischen Lage, in welcher dem Weißen das Matt oder der Verlust eines Thurmes droht, muß Weiß auf folgende Art spielen:

Weiß.	Schwarz.
C 5. H 5. —	H 4. H 5.
A 7. A 6. † —	D 6. E 5.
A 6. A 5. † —	

So gehet der schwarze Thurm verloren.

III.

Matt durch einen Thurm und Laufer gegen einen Thurm.

Um mit diesen Figuren matt zu machen, muß man den König auf eine äußere Linie treiben, und ihn in eine solche Stellung bringen, daß er entweder den Thurm Preis geben, oder wenigstens ihn für den Laufer aufopfern muß. Man gebe aber wohl darauf Acht,

Digitized by Google

den König nicht patt zu setzen. Der Laufer ist vorzüglich dazu zu gebrauchen, dem feindlichen Thurme das Schachgeben zu verwehren, oder den König dagegen zu decken.

Ich nehme hier eine Stellung an, in welche Schwarz leicht gebracht werden kann, wie ich hernach zeigen werde.

Erste Stellung. W: K, F 6. T, C 4. L, E 5.
S: K, E 8. T, D 1.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 1.	C 4. C 8 † —	D 1. D 8.
— 2.	C 8. C 7. —	D 8 D 2.

Wenn der schwarze Thurm D 3. oder D 1. gezogen hätte, so könnte Weiß gleich den seinigen G 7. spielen, so aber muß letzterer einen gleichgültigen Zug machen, um Schwarz zu nöthigen, D 1. oder D 3. zu ziehen. Die Folge wird zeigen, wie nöthig es für Weiß ist, daß sich der schwarze Thurm nicht auf dem Felde D 2. festsetze.

— 3.	C 7. B 7. —	D 2. D 1.
— 4.	B 7. G 7. —	D 1. F. 1.

Schwarz hätte auch mit dem Könige F 8. gehen können. Siehe die erste Veränderung.

Zug 5.	E 5. G 3. —	F 1. F 3.

Auch anstatt dieses Zuges hätte Schwarz den König F 8. spielen können. Siehe die zweite Veränderung.

Zug 6.	G 3. D 6. —	F 3. E 3. †
— 7.	D 6. E 5. —	E 3. F 3.

Zöge Schwarz statt dieses Thurmes den König auf F 8., so ginge der weiße Thurm auf H 7., und das Matt wäre nicht mehr zu hindern.

Zug 8.	G 7. E 7. † —	E 8. F 8.

Digitized by Google

Würde Schwarz den König D 8. gespielt haben, so zöge der weiße Thurm B 7. und gäbe darauf Matt.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 9.	E 7. C 7. —	F 8. G 8.
— 10.	C 7. G 7. † —	G 8. F 8.

Der König durfte nicht H 8. gehen, sonst geht der Thurm durch das Abzugschach verloren.

Zug 11.	G 7. G 4. —	F 8. E 8.

Hätte Schwarz den Thurm E 3. gespielt, um den Laufer am Schachgeben zu hindern, so zieht Weiß den Thurm H 4. worauf es matt ist.

Zug 12.	E 5. F 4. —	

Nun mag Schwarz spielen, was er will, das Matt ist nicht mehr zu hindern; denn ziehet er auch den König F 8., so gibt der weiße Laufer Schach und der Thurm Matt, weil Schwarz den seinigen nicht vorsetzen kann.

Erste Veränderung bei dem vierten Zuge des Schwarzen.

Stellung. W: K, E 6. T, G 7. L, E 5.
S: K, E 8. T, D 1.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 4.	B 7. G 7. —	E 8. F 8.
— 5.	G 7. H 7. —	D 1. G 1.

Schwarz hatte keinen andern Zug, um das Matt zu hindern; allein dadurch gehet der Thurm verloren.

Zug 6.	H 7. B 7. —	F 8. G 8.

Schwarz hatte wieder keinen andern Zug; denn hätte er auch mit dem Thurm auf G 6. Schach geboten, so setzte Weiß den Laufer vor. Alsdann muß er auf G 8. und würde durch das Schach des weißen Thurmes auf B 8. und H 8. matt werden.

Digitized by Google

	Weiß.	Schwarz.
Zug 7.	B 7. B 8 †	— G 8. H 7.
— 8.	B 8. H 8. †	— H 7. G 6.
— 9.	H 8. G 8. †	—

So gehet der schwarze Thurm verloren.

Zweite Veränderung bei dem fünften Zuge des Schwarzen.

Stellung. W: K, E 6. T, G 7. L, G 3.
S: K, E 8. T, F 1.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 5.	E 5. G 3.	E 8. F 8.
— 6.	G 7. G 4.	F 8. E 8.

Schwarz zieht zurück, um sich in den Stand zu setzen, das Schach vom Thurme decken zu können.

Zug 7.	G 4. C 4.	— F 1. D 1.

Schwarz hätte auch den König F 8. ziehen können. Siehe das Supplement.

Zug 8.	G 3. H 4.	— E 8. F 8.
— 9.	H 4. F 6.	— D 1. E 1. †
— 10.	F 6. E 5.	— F 8. G 8.
— 11.	C 4. H 4.	—

So ist nun das Matt des Thurmes auf H 8. nicht mehr zu hindern.

Supplement zu dieser Veränderung bei dem siebenten Zuge des Schwarzen.

Stellung. W: K, E 6. T, C 4. L, G 3.
S: K, E 8. T, F 1.

Zug 7.	G 4. C 4.	— E 8. F 8.

Digitized by Google

	Weiß.	Schwarz.
Zug 8.	G 3. E 5. —	F 8. G 8.
— 9.	C 4. H 4. —	

Nun gibt der Thurm auf H 8. matt.

Zweite Stellung. W: K, F 6. T, D 1. L, F 5.
S: K, F 8. T, E 7.

Viele große Spieler glauben, daß das Spiel in dieser Stellung unentschieden bleiben müsse. Allein folgende Züge werden beweisen, daß sie sich geirrt haben.

Weiß.	Schwarz.
1. D 1. D 8.	1. E 7. E 8.
2. D 8. D 7.	2. E 8. E 2.
3. D 7. C 7.	3. E 2. E 1.
4. C 7. H 7.	4. E 1. G 1.
5. H 7. D 7.	5. G 1. E 1.
6. F 5. D 3.	6. F 8. E 8.
7. D 7. D 4.	7. E 8. F 8.
8. D 4. H 4.	8. F 8. E 8.
9. D 3. F 5.	9. E 8. D 8.
10. H 4. C 4.	— — —

Erste Veränderung beim fünften Zuge des Schwarzen.

Weiß.	Schwarz.
5. H 7. D 7.	5. F 8. E 8.
6. D 7. D 4.	6. G 1. F 1.
7. D 4. H 4.	7. E 8. D 8.
8. H 4. C 4.	— — —

Zweite Veränderung bei den sechsten Zuge des Schwarzen.

Weiß.	Schwarz.
6. F 5. D 3.	6. E 1. E 3.

Digitized by Google

Weiß.	Schwarz.
7. D 3. G 6.	7. E 3. F 3. †
8. G 6. F 5.	8. F 3. E 3.
9. D 7. H 7.	9. E 3. G 3. a)
10. H 7. F 7.	10. F 8. G 8.
11 F 7. D 7.	11. G 8. H 8.
12. D 7. H 7. †	12. H 8. G 8.
13. H 7. H 4.	13. G 3. F 3.
14. H 4. D 4	

Dritte Veränderung bei dem achten Zuge des Schwarzen

Weiß.	Schwarz.
8. D 4. H 4.	8. E 1. G 1.
9. D 3. C 4.	9. F 8. E 8.
10. C 4. E 6.	10. G 1. F 1. †
11. E 6. F 5.	11. E 8. D 8.
12. H 4. C 4.	

a) Wenn Schwarz den König F 8. G 8. zieht, so spielt Weiß H 7. H 4.

**) Anweisung, den Gegner zu nöthigen, die oben angegebene Stellung zu nehmen, um alsdann mit Thurm und Laufer gegen einen Thurm matt machen zu können.

Stellung. W: K, E 4. T. A 2. L, E 3.
S: K, E 6. D 7.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 1.	A 2. B 2. —	D 7. D 8.

*) Aus dieser Anweisung wird man nicht erschöpfend unterrichtet, wie der Gegner in die beabsichtete Stellung zu ziehen gezwungen werden könne; indem die angegebenen Züge der Schwarzen keineswegs nothwendig oder auch nur immer entschieden die Besten sind. Dasselbe gilt auch von allen, in andern Lehrbüchern bisher mitgetheilten Versuchen, diese Aufgabe zu lösen.

Digitized by Google

Weiß hätte einen vergeblichen Zug gethan, wenn er gleich Schach gegeben haben würde, denn Schwarz setzte den Thurm vor; so aber ist letzterer genöthigt, den Thurm zu ziehen, worauf Weiß alsdann Gebrauch vom Laufer machen kann.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 2.	E 3. F 4. —	D 8. E 8.
— 3.	B 2. B 6. † —	E 6. F 7. †

Jetzt war das Schachgeben des Weißen zu rechter Zeit, weil Schwarz den Thurm nicht mehr vorsetzen konnte.

Zug 4.	E 4. F 5. —	E 8. E 2.
— 5.	B 6. B 1. —	E 2. F 2.
— 6.	B 1. B 7. † —	F 7. F 8.

Wenn Schwarz mit dem Könige E 8. gegangen wäre, so hätte Weiß den Laufer preisgegeben, und sich mit dem Könige E 6. auf Matt gestellt. Jetzt besteht aber die Schwierigkeit darin, den Laufer auf das Feld E 5. zu bringen, denn der Gegner wird dieses durch das Hin- und Herziehen des Thurmes auf F 2. und F 1. zu verhindern trachten.

Zug 7.	F 5. E 4. —	F. 8. E 8.

Wenn Schwarz Schach gegeben hätte, so müßte Weiß den König auf D 4. und dann den Laufer auf E 5. ziehen. Schwarz hätte aber auch auf G 8. gehen können; hierüber siehe die Veränderung.

Zug 8.	F 4. E 5. —	F 2. F 7.
— 9.	B 7. B 8. † —	E 8. E 7.
— 10.	E 4. D 5. —	F 7. F 1.
— 11.	B 8. B. 7. † —	E 7. E 8.
— 12.	D 5. E 6. —	

Digitized by Google

Somit ist nun der Endzweck erreicht, den Gegner in oben angegebene Stellung zu bringen.

Veränderung bei dem siebenten Zug des Schwarzen.

Stellung. W: K, F 5. T, B 7. L, F 4.
S: K, F 8. T, F 2.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 7.	F 5. E 4.	—	F 8. G 8.
— 8.	F 4. E 5.	—	F 2. F 7.
— 9.	B 7. B 1.	—	F 7. F 2.
— 10.	E 4. D 5.	—	G 8. F 7.
— 11.	B 1. B 7. †	—	F 7. G 6.
— 12.	B 7. G 7. †	—	G 6. H 6.
— 13.	D 5. E 6.	—	F 2. E 2.
— 14.	G 7. G 1.	—	E 2. F 2.
— 15.	E 5. F 6.	—	H 6. H 5.
— 16.	G 1. G 5. †	—	H 5. H 6.
— 17.	E 6. F 7.	—	F 2. C 2.
— 18.	G 5. B 5.	—	C 2. C 7. †
— 19.	F 6 E 7.	—	C 7. D 7.
— 20.	B 5. B 8.	—	H 6. H 5.
— 21.	B 8. B 4.		

Nunmehr kann Schwarz das Matt nicht mehr hindern.

Aus dieser Veränderung siehet man, daß es verschiedene Arten gibt, das Matt zu erzwingen. Als Hauptregel merke man dabei, daß der Laufer immer neben dem Könige sein müsse, um letztern gegen den feindlichen Thurm decken zu können.

Folgende drei Stellungen hält Walker für remis.

Erste Stellung. W: K, D 5. T, A 6. L, D 4.
S: K, D 7. T, F 7.

Digitized by Google

Zweite Stellung. W: K, F 5. T, A 6. L, F 4.
S: K, F 7. T, D 7.
Dritte Stellung. W: K, D 5. T, H 7. L, D 4.
S: K, D 8. T, D 1.

M. De la Bourdonnais behauptet aber, daß Weiß auch in diesen Stellungen gewinnen kann.

IV.

Zwei Springer gegen den einzelnen König.

Zwei Springer können kein erzwungenes Matt geben; es ist daher nur möglich, wenn der einzelne König fehlerhaft ziehet. Z. B.

Stellung. W: K, G 6. S, F 5. G 5.
S: K, G 8.

Wenn Weiß in dieser Stellung auf H 6. Schach bietet, und der schwarze König ginge statt F 8. auf H 8., so gibt das andere Pferd auf F 7. Matt.

V.

Matt durch zwei Laufer gegen den einzelnen König.

Um dieses Matt zu geben, muß man:

1) den feindlichen König durch Entgegenstellung des eigenen auf eine äußere Linie des Schachbretes treiben.
2) Denselben in ein Eckfeld jagen, und ihm dann den Ausgang auf einer Seite durch den König, auf der andern Seite durch die zwei Laufer sperren. Aber
3.) sehr darauf Acht haben, daß er nicht patt werde, welches man am leichtesten verhüten kann, wenn man sich durch einen gleichgültigen Laufzug des Nachzuges bemächtigt. Z. B.

Digitized by Google

Stellung. Weiß: K, E 6. L, C 2. F 2.
Schwarz: K, G 7.

Weiß.		Schwarz.
F 2. E 3.	—	G 7. F 8.
C 2. G 6.	—	F 8. G. 7.
G 6. H 5,	—	G 7. F 8.
E 3. H 6.†	—	F 8. G 8.
H 5. G 6.	—	G 8. H 8.
E 6. F 6.	—	H 8. G 8.
G 6. D 3.	—	G 8 H 8.
F. 6. G 6.	—	H 8. G 8.
D 3. C 4.†	—	G 8. H 8.
H 6. G 7.†	Matt.	

VI.

Matt durch einen Laufer und Springer gegen den einzelnen König.

Dieses ist ein nothwendiges, jedoch nur durch sehr wohl berechnete Züge auszuführendes Matt.

Der König kann nur in einem Eckfelde matt werden, welches von der Farbe des Laufers ist. Man muß also suchen, ihn auf die schon öfters gezeigte Art auf eine äußere Linie und von da in ein Eckfeld zu treiben, wenn es auch ein falsches wäre. Dieß ist leicht auszuführen, obwohl dazu keine bestimmten Regeln angegeben werden können. Ist der König einmahl in einem Eckfelde, so muß man den eigenen König auf das dritte Feld vom der Ecke an gerechnet in schräger Linie setzen, der Laufer muß auf einer Seite den Ausgang sperren, und der Springer so gestellt werden, daß er dem Könige das Eckfeld hindert.

Digitized by Google

Es sei also die Stellung:
Weiß: K, F 6. L, C 4. S, E 5.
Schwarz: K, H 8.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 1.	E 5. G 6. †	— H 8. H 7.
— 2.	C 4. D 5.	— H 7. H. 6.

Weiß macht einen nichts bedeutenden Zug, um den Nachzug zu gewinnen.

Zug 3.	D 5. G 8.	— H 6. H 5.
— 4.	G 6. E 5.	— H 5. H 6.

Dieser Zug des Weißen war nothwendig, sonst entwischte Schwarz wieder über das Feld G 4. Hätte Weiß statt dessen den König nachgezogen, so müßte er bei dem jetzigen Zuge des Schwarzen doch wieder zurück.

Wäre aber Schwarz anstatt H 6. auf H 4. gegangen, so siehe darüber die Veränderung.

Zug 5.	E 5. G 4. †	— H 6. H 5.
— 6.	F 6. F 5.	— H 5. H 4.
— 7.	F 5. F 4.	— H 4. H. 3.

Wäre Schwarz aber H 5. gegangen, so muß der weiße Laufer Schach geben; Schwarz wird dadurch auf H 4. zurück genöthigt. Alsdann macht der weiße Laufer einen gleichgültigen Zug auf seiner Linie, und nun muß Schwarz H 3. gehen

Zug 8.	G 4. E 3.	— H 3. H 4.

Weiß ziehet so, um den König das Feld G 2. zu sperren.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 9.	G 8. F 7.	— H 4. H 3.
— 10.	F 7. E 8.	— H 3. H 4.
— 11.	E 3. G 2. †	— H 4. H 3.

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
— 12.	F 4. F. 3.	—	H 3. H 2.
— 13.	F 3. F 2.	—	H 2. H 3.
— 14.	E 8. D 7.†	—	H 3. H 2.
— 15.	G 2. E 3.	—	H 2. H 1.

Der Springer muß nun so gestellt werden, daß er dem feindlichen Könige das Feld H 2. hindert und doch dem Laufer die Ecklinie nicht sperrt.

Zug 16. D 7. C 8. — H 1. H 2.

Weiß macht einen gleichgültigen Zug; denn hätte er jetzt schon den Springer F 1. gespielt, um das Feld H 2. zu hindern, so wäre Schwarz patt.

Zug 17. E 3 F 1. — H 2. H 1.
— 18. C 8. B 7.† Matt.

Will man aber das Matt mit dem Springer geben, so muß man vom sechzehnten Zuge an auf folgende Art spielen.

Zug 16. D 7. H 3. — H 1. H 2.
— 17. H 3. F 1. — H 2. H 1.
— 18. F 1. G 2.† — H 1. H 2.
— 19. E 3. F 1.† Matt.

Veränderung bei dem vierten Zuge des Schwarzen.

Stellung. W: K, F 6. L, G 8. S, E 5.
S: K, H 5.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 4.	G 6. E 5.	—	H 5. H 4.

Durch diesen Zug sucht Schwarz in die andere schwarze Ecke zu kommen.

Zug 5. G 8. D 5. — H 4 C 3.

Dieser Zug des Weißen ist nothwendig, um dem König die weißen Felder abzuschneiden; der Springer

Digitized by Google

sperrt die schwarzen. Schwarz hätte auch auf H 5. zurück gehen können; siehe das Supplement zu dieser Veränderung.

Zug	6.	E 5. D 3.	—	G 3. H 4.
—	7.	D 5. F 3.	—	H 4. G 3.
—	8.	F 3. D 1.	—	G 3. H 4.
—	9.	F 6. F 5.	—	H 4. G 3.
—	10.	F 5. G 5.	—	G 3. H 3.
—	11.	D 1. G 4.†	—	H 3. G 3.
—	12.	G 5. H 5.	—	G 3. G 2.
—	13.	H 6. H 4.	—	G 2. H 2.
—	14.	G 4. H 3.	—	H 2. G 1.
—	15.	H 4. G 3.	—	G 1. H 1.
—	16.	D 3. F 4.	—	H 1. G 1.
—	17.	F 4. E 2.†	—	G 1. H 1.
—	18.	H 3. G 2.†	Matt.	

Supplement zu dieser Veränderung bei dem fünften Zuge des Schwarzen.

Stellung. W: K, F 6. L, D 5. S, E 5.
S: K, H 4.

		Weiß.		Schwarz.
Zug	5.	G 3. D 5.	—	H 4. H 5.
—	6.	D 5. E 4.	—	H 5. H 6.
—	7.	F 5. G 4.†	—	H 6. H 5.
—	8.	F 6. F 5.	—	H 5 H 4.
—	9.	F 5. F 4.	—	H 4. H 5.
—	10.	E 4. F 5.	—	H 5. H 4.

Weiß macht bloß einen gleichgültigen Zug, um den Nachzug zu gewinnen.

Zug	11.	F 5. G 6.	—	H 4. H 3.
—	12.	G 4. E 3.	—	H 3. H 4.
—	13.	E 3. G 2.†	—	H 4. H 3.

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
— 14.	F 4. F 3.	—	H 3. H 2.
— 15.	F 3. F 2.	—	H 2. H 3.
— 16.	G 6. F 5.†	—	H 3. H 2.
— 17.	G 2. E 3.	—	H 2. H 1.
— 18.	F 5. E 6.	—	H 1. H 2.

Dieß ist wieder nur ein Ausfüllungszug des Weißen.

Zug 19.	E 3. F 1.†	—	H 2. H 1.
— 20.	E 6. D 5.†	Matt.	

VII.

Matt durch die Königin gegen einen Thurm.

In den mehrsten Stellungen ist dieß Matt nothwendig. Um es zu bewerkstelligen, muß man:

1) Den König, der den Thurm hat, auf eine äußere Linie treiben. Dieß bewirkt man dadurch, daß man seinen König immer dem feindlichen entgegensetzt, alsdann wiederholt mit der Königin Schach gibt, oder durch dieselbe in der Lauferrichtung den feindlichen Thurm unbrauchbar macht, indem er zur Deckung seines Königs vor selbigen gezogen werden muß. Hierdurch wird der König nach und nach gezwungen, bis auf die letzte Linie zu weichen.

2) Wenn dieß geschehen ist, so habe man sorgfältig darauf Acht, daß der Gegner nicht seinen Thurm Preis gibt, um patt zu werden.

Zur nachstehenden Stellung kann man den König immer bringen.

Erste Stellung. W: K. F 5. D. E 5.
S: K. D 7. T. D 6.

Weiß.		Schwarz.
E 5. B 5.†	—	D 7. E 7.
B 5. B 7.†	—	D 6. D 7.

Digitized by Google

Weiß.		Schwarz.
B 7. B 4.†	—	E 7. D 8.
F 5. E 6.	—	D 8. C 8.
B 4. B 5.	—	D 7. C 7.
E 6. D 6.	—	C 7. A 7.

Hätte Schwarz den Thurm nicht vom Könige entfernt, so wäre er gleich matt gewesen.

B 5. E 8.†	—	C 8. B 7.
E 8. D 7.†	—	B 7. B 8.
D 7. D 8.†	—	B 8. B 7.
D 8. C 7.†	—	B 7. A 6.
C 7. C 6.†	—	A 6. A 5.
D 6. C 5.		

So ist Schwarz ohne Rettung matt.

Zweite Stellung. W: K, F 6. D, D 5.
S: K, H 8. T, G 7.

Weiß.		Schwarz.
D 5. D 8.†	—	H 8. H 7.

Hätte Schwarz aber den Thurm vorgesetzt, so ziehet Weiß die Königin auf E 7. und nöthigt dadurch den Thurm, so gut wie jetzt, sich vom Könige zu entfernen.

Weiß.		Schwarz.
D 8. E 8.	—	G 7. G 1.
E 8. D 7.†	—	H 7. H 8.

Wäre Schwarz anstatt dessen H 6. gegangen, so gäbe Weiß auf H 3. matt.

D 7. C 8.†	—	H 8. H 7.

Den Thurm darf Schwarz nie vorsetzen, sonst ist er matt.

C 8. C 7.†	—	H 7. G 8.
C 7. B 8.†	—	G 8. H 7.
B 8. H 2. oder A 7.†		

Digitized by Google

So geht nun der Thurm verloren.

Durch das Nehmen eines Steines oder durch sonst einen dringenden Umstand können aber der König und die Königin in eine Stellung kommen, in welcher die Partie unentschieden bleiben muß. Z. B.

Dritte Stellung. W: K, B 6. D, D 6.
S: K, C 8. T. C 7.

Hat Schwarz in dieser Stellung den Zug, so bleibt es unentschieden, denn er gibt Schach auf B 7. Ziehet Weiß auf A 6., so opfert Schwarz den Thurm auf A 7. auf, und wird patt; denn Weiß muß nehmen, wenn er nicht immerwährendes Schach bekommen will. Gehet aber der weiße König auf C 6., so gibt Schwarz den Thurm auf B 6. Preis, und ist wieder patt.

VIII.

Matt durch die Königin gegen zwei Springer.

Dieß Matt ist leicht zu geben. Derjenige, welcher die zwei Springer hat, kann sein Spiel nur dadurch vertheidigen, daß er die Springer in einer Stellung erhält, in welcher einer den andern unterstützt, oder gleich wieder zur Unterstützung zurückgezogen werden kann. Man muß also ihn zu zwingen suchen, die Stellung verlassen zu müssen, worauf es nicht schwer sein wird, entweder gleich matt zu machen, oder sich wenigstens der Springer zu bemächtigen. Z. B.

Stellung. Weiß: K, H 2 D, A 8.
Schwarz: K, D 4. S, C 4. E 5.

Weiß.		Schwarz.
H z. G 3.	—	D 4. D 3.
A 8. D 5 †	—	D 3. C 3.
G 3. F 4.	—	E 5. D 3. †

Digitized by Google

Weiß.		Schwarz
F 4. F 3.	—	D 3. E 5.†
F 3. E 4.	—	C 3. B 3.
E 4. D 4.	—	B 3. B 4.
D 5. B 7.†	—	B 4. A 4.
D 4. C 5.	—	A 4. A 3.
B 7. B 4.†	—	A 3. A 2.
C 5. D 5.	—	A 2. A 1.
B 4. B 3.	—	

Nun muß Schwarz einen seiner Springer ziehen, und sie dadurch aus der Stellung bringen; in welcher einer den andern vertheidigt; er wird daher auch in wenig Zügen die Partie verlieren. Einige Aufmerksamkeit ist jedoch in einem solchen Endspiele darauf zu verwenden, um jede Stellung zu vermeiden, in welcher die Springer Schach König und Königin geben könnten.

Diese nun durchgegangenen Muster-Endspiele werden hinreichend sein, um den Anfänger zu belehren, wie er jede Figur zu gebrauchen habe, um mit derselben Matt zu geben. Hier folgen noch einige Beispiele von Spielendungen, welche zweckmäßig gespielt, unentschieden bleiben müssen, aber durch fehlerhafte Züge auch verloren werden können. Sie werden nicht ohne Nutzen für den Anfänger sein.

IX.

Ein Springer gegen einen Thurm.

Dieß bleibt immer unentschieden, wenn der Springer vorsichtig gespielt wird. Er muß sich nie weit von seinem Könige entfernen, damit er das gebotene Schach

Digitized by Google

decken oder den sich ihm entgegenstellenden König durch Schachgeben die Stellung zu verlassen zwingen kann. Zum Beispiele:

Stellung. Weiß: K, E 1. G, C 1.
Schwarz: K, E 3. T, A 1.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	E 1. D 1.	—	A 1. B 1.
— 2.	D 1. C 2.	—	B 1. B 5.
— 3.	C 2. D 1.	—	B 5. B 2.
— 4.	D 1. E 1.	—	B 2. D 2.
— 5.	C 1. B 3.	—	D 2. B 2.
— 6.	B 3. C 1.	—	B 2. F 2.
— 7.	E 1. D 1.	—	F 2. H 2.
— 8.	C 1. B 3.	—	E 3. D 3.
— 9.	B 2. C 1.†	—	D 3. C 3.
— 10.	C 1. E 2.†	—	C 3. B 2.
— 11.	D 1. E 1.	—	B 2. C 2.
— 12.	E 1. F 1.	—	C 2. D 2.
— 13.	E 2. G 1.	—	D 2. D 1.
— 14.	G 1. F 3.	—	H 2. H 1.†
— 15.	F 3. G 1.	—	H 1. H 5.
— 16.	F 1. G 2.	—	D 1. E 1.
— 17.	G 1. F 3.†	—	E 1 E 2.
— 18.	F 3. G 1.†	—	E 2. E 3.
— 19.	G 2. F 1.	—	H 5. F 5.†
— 20.	F 1. E 1.	—	F 5. F 2.
— 21.	G 1. H 3.	—	F 2. G 2.
— 22.	E 1. F 1.	—	G 2. H 2.
— 23.	H 3. G 1.	—	H 2 F 2.†
— 24.	F 1. E 1.	—	F 2. G 2.
— 25.	E 1. F 1.		

So bleibt es offenbar unentschieden.

Digitized by Google

Veränderung auf den fünften Zug des Schwarzen.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 5.	C 1. B 3.	—	D 2. C 2.
— 6.	E 1. D 1.	—	E 3. D 3.
— 7.	B 3. C 1.†	—	D 3. C 3.
— 8.	C 1. E 2.†	—	

In dieser Stellung ist es noch augenscheinlicher, daß die Partie unentschieden bleiben muß, denn Schwarz darf sich mit dem Könige von seinem Thurm nicht entfernen, und dadurch bleibt er immer im Schach des Springers. Hätte aber Weiß auf den siebenten Zug den Springer auf A 1. gespielt, so verlöre er die Partie.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 7.	B 3. A 1.	—	C 2. G 2.
— 8.	D 1. C 1.	—	D 3. C 3.

Nun kann Weiß den Springer nicht mehr herausbringen, und zieht er den König, so gibt Schwarz mit dem Thurme Schach, und gewinnt den Springer.

X.

Ein Laufer gegen einen Thurm.

Der Thurm kann nie gegen einen Laufer bei vorsichtiger Vertheidigung matt machen; jedoch erfordert diese etwas mehr Aufmerksamkeit als mit einem Springer. Man bemerke dabei hauptsächlich folgendes:

Man vermeide sorgfältig jede Entgegenstellung der Könige, noch viel weniger stelle man sich ihm selbst entgegen. Der Laufer muß sich immer entfernt vom Könige halten, und wo möglich, nie dazu gebraucht werden, das Schach des Thurmes zu decken, sondern man bediene

Digitized by Google

sich dessen bloß, um die Felder zu bestreichen, auf welchen sich der feindliche König entgegenstellen oder der Thurm Schach geben könnte. Folgendes Beispiel wird zur Erläuterung dienen.

Stellung. Weiß: K, F 1. L, C 6.
Schwarz: K, E 3. T, A 6.

		Weiß		Schwarz.
Zug	1.	C 6. B 7.	—	A 6. B 6.
—	2.	B 7. D 5.	—	B 6. B 2.
—	3.	D 5. C 6.	—	B 2. F 2.†
—	4.	F 1. G 1.	—	E 3. E 2.

Wäre Weiß, obiger Regel zuwider, auf E 1. gegangen, so verlöre er das Spiel. Siehe die Veränderung.

		Weiß		Schwarz.
Zug	5.	C 6. D 5.	—	E 2. E 1.
—	6.	D 5. C 6.	—	F 2. F 6.
—	7.	C 6. B 7.	—	F 6. G 6.†
—	8.	G 1. H 2.	—	E 1. F 2.
—	9.	H 2. H 3.	—	G 6. G 3.†
—	10.	H 3. H 4.		

Es ist einleuchtend, daß der schwarze König auf diese Art nie zur Entgegenstellung gelangen, und daher auch kein Matt erzwungen werden kann.

Veränderung auf den vierten Zug des Weißen.

		Weiß.		Schwarz.
Zug	4.	F 1. E 1.	—	F 2. C 2.
—	5.	C 6. A 4.	—	C 2. C 1.†
—	6.	A 4. D 1.	—	C 1. A 1.
—	7.	E 1. F 1.	—	

Digitized by Google

So gehet nun der Laufer verloren und mit ihm die Partie.

XI.

Zwei Laufer gegen die Königin.

Auch dieses Spiel muß unentschieden bleiben, wenn sich die Laufer gut vertheidigen. Sie dürfen zu diesem Endzweck nie weit von ihrem Könige entfernt werden, um dem feindlichen König jede Annäherung zu verwehren, und sich nicht der Gefahr auszusetzen, durch Doppel-Schach der Königin verloren zu gehen. Z. B.

Stellung. Weiß: K, G 4. D, A 4.
Schwarz: K, G 7. L, G 6. F 6.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	A 4. D 7.†	—	G 7. F 8.
— 2.	D 7. E 6.	—	F 8. G 7.
— 3.	G 4. F 4.	—	G 6. H 7.
— 4.	E 6. D 7.†	—	G 7. G 6.
— 5.	D 7. E 8.†	—	G 6. G 7.
— 6.	F 4. G 4.	—	H 7. G 6.
— 7.	E 8. E 6.	—	G 6. H 7.
— 8.	E 6. D 7.†	—	G 7. G 6.
— 9.	D 7. E 8.†	—	G 6. G 7.
— 10.	G 4. H 5.	—	H 7. F 5.
— 11.	E 8. B 5.	—	F 5. G 6†
— 12.	H 5. G 4.	—	G 6. H 7.

So stehet das Spiel fast wie auf dem achten Zug, und es ist augenscheinlich, daß es unentschieden bleiben muß, da sich der weiße König nicht nähern kann, und die Königin allein den schwarzen König nicht aus seiner Stellung zu vertreiben im Stande ist.

Digitized by Google

Hätte aber Schwarz auf den zehnten Zug seinen schwarzen Laufer entfernt, so würde er das Spiel verlieren. Z. B.

Zug 10. G 4. H 5. — F 6. B 2.
— 11. E 8. D 7.† — G 7. H 8.
— 12. D 7. C 8.† — H 7. G 8.

Wenn Schwarz mit dem Könige G 7. gegangen wäre, so verlöre er den schwarzen Laufer durch das Schach der Königin auf B 7.

Zug 13. H 5. G 6. — B 2. G 7.
— 14. C 8. H 3.† — G 8. H 7.
— 15. H 3. H 7.° Matt.

Digitized by Google

Vierte Abtheilung.

Einige interreſſante und lehrreiche Endſpiele.

1) Endſpiele, in welchen auf verſchiedene Art remis oder patt erzwungen wird.

Erſtes Spiel.

W. K. B 5. T. A 3. B. A 7. B 6.

S. K. A 8. T. C 1.

Schwarz macht remis, wenn er am Zuge iſt.

Weiß.	Schwarz.
—	C 1. B 1.†
B 5. A 5.	— B 1. B 6.°
A 5. B 6.	

nun iſt patt.

Zweites Spiel.

W. K. G 1. Sp. E 3.

S. K. H 4. L. F 3. Sp. D 2. B. G 3.

Weiß zieht und macht remis.

Weiß.	Schwarz.
E 3. F 5.†	— H 4. H 3.
F 5. G 3.	

nimmt nun Schwarz das Roß, ſo iſt patt; nimmt er es aber nicht, ſo iſt remis.

Drittes Spiel.

W. K. H 6 T. G 8 B. C 5. G 7. H 5

S. K. A 7 D. F 7 L. E 4 B. A 6. B 7. C 6.

Weiß zieht und macht patt.

Digitized by Google

Weiß.	Schwarz.
G 8. A 8.†	— A 7. A 8.°
G 7. G 8. D	

nun muß Schwarz die Dame nehmen, und Weiß ist patt.

Viertes Spiel.

W: K, D 1. T, F 8. H 4.

S: K, D 3. D. G 3. B. C 4. D 2.

Weiß zieht und macht patt.

Weiß.	Schwarz.
F 8. D 8.†	— D 3. E 3.
H 4. H 3.	— G 3. H 3°
D 8. D 3.†	— E 3. D 3.° patt.

Fünftes Spiel.

W: K, E 1. Sp. G 4.

S: K, G 1. B. F 3. H 3.

Weiß zieht und macht patt.

Weiß.	Schwarz.
G 4. F 2.	— H 3. H 2.
F 2. H 1.	— G 1. H 1.
E 1. F 2.	

nun ist Schwarz patt.

Sechstes Spiel.

W: K, D 1. T, E 2. B, H 4

S: K, D 3. B, C 3. D 2. H 7.

Weiß zieht und macht patt.

Weiß.	Schwarz.
E 2. D 2.†	— C 3. D 2.°
H 4. H 5.	— D 3. E 3.
H 5. H 6.	

nun muß Schwarz patt machen, oder den Bauer da verlieren.

Digitized by Google

Siebentes Spiel.

W: K, H 1. L, F 8. B, A 6. G 2.
S: K, B 8. Sp. E 4. B, G 3. H 2.

Weiß zieht und macht remis.

Weiß.	Schwarz.
F 8. D 6.† —	E 4. D 6.
A 6. A 7.	

Schwarz muß nun nehmen und Weiß ist patt.

Achtes Spiel.

W: K, H 6. T, A 7. Sp. G 5. B, G 7.
S: K, G 8. T, C 3.

Schwarz zieht und macht patt.

Weiß.	Schwarz.
— —	C 3. H 3.†
H 6. G 6. —	H 3. A 3.

der Weiße darf den Thurm nicht nehmen, und der Schwarze stellt sich ihm auf der dritten Reihe immer entgegen.

Neuntes Spiel.

W: K, H 1. D, D 4. T, F 1. B, A 5. B 4. H 5.
S: K, H 8. D, G 3. T, E 2. B, A 6. B 5. G 7. H 6

Weiß macht patt.

Weiß.	Schwarz.
F 1. F 8.† —	H 8. H 7.
F 8. H 8.† —	H 7. H 8°.
D 4. G 7.†	

nun muß Schwarz nehmen und Weiß ist patt.

Zehntes Spiel.

W: K, B 1. D, G 4. T, A 7. B, A 3. B 2. C 2. G 6.
S: K, H 8. D, B 5. T, F 8. B, C 5. G 7.

Schwarz zieht und macht patt.

Digitized by Google

Weiß.		Schwarz.
—	—	F 8. F 1.†
B 1. A 2.	—	F 1. A 1.†
A 2. A 1.°	—	B 5. F 1.†
A 1. A 2.	—	F 1. C 4.†

nimmt nun Weiß die Dame, so ist patt; nimmt er nicht, so ist ewiges Schach.

Eilftes Spiel.

W: K, A 6. B, A 7. B 6.
S: K, C 6 T, G 8.

Weiß zieht und Schwarz macht remis.

Weiß.		Schwarz.
B 6. B 7.	—	G 8. G 1.
B 7. B 8 Sp.†	—	C 6. C 7.
H 7. H 8. D	—	G 1. A 1.†
A 6. B 5.	—	A 1. A 8.
B 8. A 6.†		

nun ist das Spiel remis.

Zwölftes Spiel.

W: K, C 5. T, G 2. Sp. C 6. E 2.
S: K, A 8. T, C 7. B, E 3.

Schwarz zieht und macht remis.

Weiß.		Schwarz.
—	—	C 7. G 7.
E 2, G 3.	—	E 3. E 2.
G 2. E 2.	—	G 7. G 3.

nun ist das Spiel remis.

Dreizehntes Spiel.

W: K, B 3. D, D 5. L, D 2. B, A 3. B 4. C 3. E 5.
S: K, H 8. D, H 7. L, H 5. B, A 5.

Schwarz zieht und macht patt.

Digitized by Google

Weiß.		Schwarz.
—	—	H5. F7.
E5. E6.	—	F7. E6.°
D5. E6.°	—	H7. F7.
E6. F7.°	—	A5. A4.† patt.

Vierzehntes Spiel.

W: K, D5. T, D1. B, B6. E6. D6.
S: K, D8. T, A2 B, H2.

Schwarz zieht a2.d2 und macht remis.

Fünfzehntes Spiel.

W: K, B1. T, E1. G2.
S: K, C6. T, G7. L, C5. Sp. G6. B, B6. H6.

Zieht Weiß c1.g1, so kann er remis machen.

Sechzehntes Spiel.

W: K, B1. D, C4. T, A3. Sp. D5. B, G2. H2.
S: K, G8. D, D8. T, F8. L, G6. B, F6. G7. H7.

Weiß.		Schwarz.
D5. E7.†	—	G8. H8.
E7. G6.†	—	H7. G6.
A3. H3.†		

Siebenzehntes Spiel.

W: K, B1. T, C1. H1. L, B3 Sp. F4. B, C2.
S: K, H8. T, A8. F8. L, C3 B, F7. G7. H7.

Weiß.		Schwarz.
F4. G6.†	—	F7. G6.°
H1. H7.†	—	H8. H7.°
C1. H1.†		

oder

Digitized by Google

Weiß.	Schwarz.
F 4. G 6.† —	H 8. G 8.
G 6. E 7.† —	G 8. H 8.
H 1. H 7.† —	H 8. H 7.
G 1. H 1.†	

Achtzehntes Spiel.

W: K, G 1. T, F 1. E 5. L, C 1. B, G 4.
S: K, H 8. T, A 5. L, G 6. Sp. B 5. B, A 3. D 5. H 7.

Weiß.	Schwarz.
F 1. F 8.† —	H 8. G 7.
C 1. H 6.† —	G 7. H 6.
F 8. G 8. —	A 3. A 2.
E 5. H 5.† —	G 6. H 5.°
G 4. G 5.	

Neunzehntes Spiel.

W: K, F 1. D, C 5. T, F 3. L, E 4. Sp. F 4. B, A 2. B 2. C 3. D 4.
S: K, G 8. D, H 4. T, F 8. H 6. L, D 7. B, A 7. B 7. C 6. G 7. H 7.

Weiß.	Schwarz.
C 5. F 8.† —	G 8. F 8°.
F 4 G 6.† —	F 8. E 8.
F 3. F 8.†	

Zwanzigstes Spiel.

W: K, G 1. D, C 4. T, A 1. E 1. B, A 2. F 2. G 3. H 2.
S: K, A 8. D, D 7. T, B 8. D 8. L, F 3. B, A 7. B 7.

Weiß.	Schwarz.
— —	D 7. H 3.
C 4 F 1. —	H 3. H 2.†
G 1. H 2.° —	D 8. H 8.
F 1. H 3. —	H 8. H 3.°†
H 2. H 3.° —	B 8. H 8.†

Digitized by Google

Ein und zwanzigstes Spiel.

W: K, E 2. D, E 7. T, E 3. Sp. E 5. B, A 3. B 2 F 2.
S: K, G 8. D, G 2. T, B 5. F 8. B, A 4. B 7. F 7. G 7. H 7.

Weiß.		Schwarz.
E 7. F 8 †	—	G 8. F 8.°
E 5. D 7. †	—	F 8. G 8.
E 3. E 7. †		

Zwei und zwanzigstes Spiel.

W: K, B 1. D, H 4 T, C 1. L, F 6. Sp. C 2. B, A 2. B 2. E 5.
S: K, G 8. D, A 5. T, D 7. E 8. L, F 5. Sp. D 4. B, C 4. F 7. G 6.

Weiß.		Schwarz.
—	—	F 5. C 2.° †
C 1. C 2.°	—	A 5. A 2.° †
B 1. A 2.°	—	E 8. A 8. †
A 2. B 1.	—	A 8. A 1. †
B 1. A 1.°	—	D 4. B 3. †
A 1. H 1.	—	D 7. d 1. †
C 2. C 1.	—	D 1. C 1.° †
B 1. A 2.	—	C 1. a 1 †

Drei und zwanzigstes Spiel.

W; K, A 1. D, A 6. T, C 1. H 1. Sp. C 7. G 1. B, A 2. B 2 B 6. G 3. H 2.
S: K, B 8. D, H 7. T, D 8. F 5. Sp. E 3. B, G 7. H 6.

Weiß.		Schwarz.
—	—	E 3. E 2 †
A 1. B 1.	—	F 5. A 5.
A 6. A 5.°	—	C 2. A 3. †
B 1. A 1.	—	H 8. B 1. †
C 1. B 1.	—	A 3. C 2. †

Digitized by Google

2) Endspiele, in welchen man durch wohl berechnete überraschende Züge den Gegner matt setzt, während man sich doch selbst in einer solchen üblen Lage befindet, daß man durch den ersten freien Zug des Gegners matt sein würde. (Die Auflösung dieser Endspiele findet man weiter hinten.)

Erstes Spiel.

Stellung. W: K, G 1. T, C 1. S, D 4. L, E 3. B, A 5. C 7. F 2.
S: K, A 7. T, H 3. H 8. L, G 4. B, A 6. B 7. F 3.

Zweites Spiel.

Stellung. W: K, F 7. T, D 1. F 1. S, F 2. B, G 3.
S: K, E 5. D, D 8. T, A 6. G 8. S, H 7. B, D 6. E 4.

Drittes Spiel.

Stellung. W: K, G 1. T, C 7. S, D 5. L, A 6. B, C 6. F 2. G 3.
S: K, A 8. D, B 8. H 5. L, F 3. B, A 7. B 5. E 2.

Viertes Spiel.

Stellung. W: K. F 1. D, E 6. T, A 6. S, A 4. B 3. L, D 1. B. D 4. E 5. F 4. G 2. H 3.
S: K, D 8. D, E 3. T, C 8. E 8. S, F 7. L, A 8. C 7. B. C 5. D 6. E 7. F 5. G 3. H 4

Digitized by Google

Fünftes Spiel.

Stellung. W: K, F 1. T, D 1. E 7. S, B 4. E 5. B, B 5. C 4. F 2 G 3.
S: K, B 8. T, A 8. G 8. S, E 2. L, G 7. B, B 6. C 7. F 3. G 4. H 2.

Sechstes Spiel.

Stellung. W: K, H 1. T, A 1. E 7. S, C 7. L, C 3. B, B 4. C 5. F 4. G 3.
S: K, B 7. T, C 8. G 2. S, F 5 L, E 4. B, B 5. C 6 F 7. G 4. H 3.

3) Endspiele, in welchen ein Spieler dem andern ansagt, daß er ihn in einer gewissen Anzahl von Zügen oder durch einen bestimmten Stein matt machen werde.

Siebentes Spiel.

Weiß sagt seinem Gegner, daß er ihn auf den dritten Zug und zwar durch den Bauer matt machen werde.
Stellung. Weiß: K, B 5. D, B 2. B, A 5.
Schwarz: K, A 8. B, B 7.

Achtes Spiel.

Weiß sagt dem Gegner, daß er ihn in nicht mehr und nicht weniger als in vier Zügen matt machen werde.
Stellung. W; K, C 6. D, B 5. L, F 8. G 2.
S: K, A 7. D, A 4. T, A 2. A 1. B, A 5.

Neuntes Spiel.

Weiß sagt dem Schwarzen, daß er ihm auf den fünften Zug, und zwar durch einen Bauer Matt geben werde.
Stellung. W: K, C 1. T, D 1. G 1. L, F 2.
S, B 5. B 7. B, C 4. D 3. E 4. G 2. H 3.

Digitized by Google

S: K, E 8. D, B 3. T, A 4. H 8. L, F 8. S. G 8. B, B 6. D 7. E 7. F 6. G 6. H 7.

Zehntes Spiel.

Weiß sagt dem Gegner, daß er ihn erst in sechs Zügen mit seinem Bauer matt machen werde, ohne seinen König von der Stelle zu rücken.

Stellung. W: K, C 7. T, B 7. D 7. B, B 6.

S: K, A 8. B, D 4.

Eilftes Spiel.

Weiß sagt seinem Gegner, daß er ihn auf den sechsten Zug durch einen Bauer matt setzen werde.

Stellung. W: K, A 5. D, H 4. T, G 3. B 4. B, A 6. C 6.

S: K, A 8. D, E 1. T, C 1. C 4.

Zwölftes Spiel.

Weiß sagt dem Schwarzen, daß er ihn mit dem Bauer B 5. matt machen werde, ohne den schwarzen Bauer A 7 zu nehmen.

Stellung. W: K, C 6. D, E 6. T, C 4. B, B 5. A 6.

S: K, A 8. B, A 7.

Dreizehntes Spiel.

Weiß sagt seinem Gegner, daß er ihn auf den siebenten Zug matt machen werde, und zwar mit dem Bauer B 4.

Stellung. W: K, D 7. T, C 1. S, D 4. B, B 4. B 5.

S: K, B 8. B, B 6.

Vierzehntes Spiel.

Weiß sagt seinem Gegner, daß er ihn auf den fünften Zug durch den Bauer auf D 5. matt machen werde.

Stellung. W: K, D 6. S, H 6. G 5. B, C 6. D 5. D 7. E 6.

S: K, D 8. T, B 8. F 8. L, H 1. S, A 1. C 2.

Digitized by Google

Auflösung.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
D 4. F 5.† —	B 7. B 6.
A 5. B 6.°† —	A 7. A 8.
C 7. C 8.† —	H 8. G 8.°
C 1. C 8.† —	A 8. B 7.
F 5. D 6.† Matt.	

Veränderung.

D 4. F 5.† —	B 7. B 6.
A 5. B 6.† —	A 7. B 7.
F 5. D 6. —	B 7. A 8.
B 6. B 7.† Matt.	

Zweites Spiel.

F 2. G 4.† —	G 8. G 4.°
F 1. F 5† —	E 5. F 5.°
D 1. D 5.† Matt.	

Drittes Spiel.

A 6. B 7.† —	B 8. B 7.°
C 7. C 8.† —	B 7. B 8.
D 5. C 7.† Matt.	

Viertes Spiel.

E 6. D 7.† —	D 8. D 7.
A 4. C 5.°† —	D 6. C 5.°
B 3. C 5.°† —	D 7. D 8.
C 5. E 6.† —	D 8. D 7.
D 1. A 4.† —	A 8. C 6.
A 4. C 6.°† —	D 7. E 6.°
D 4. D 5.† Matt.	

Digitized by Google

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
E 6. D 7. † —	D 8. D 7.°
A 4. C 5. † —	D 7. D 8.
C 6. E 6. † —	D 8. D 7.
B 3. C 5. † —	D 6. C 5.°
D 1. A 4. † —	A 8. C 6.
A 4. C 6.° † —	D 7. E 6.°
D 4. D 5. † Matt.	

Fünftes Spiel.

B 4. C 6. † —	B 8. B 7.
E 7. C 7.° † —	B 7. C 7.°
D 1. D 7. † —	C 7. C 8.
C 6. E 7. † —	C 8. B 8.
E 5. C 6. † Matt.	

Sechstes Spiel.

C 7. B 5.° † —	F 5. E 7.°
A 1. A 7. † —	B 7. B 8.
C 3. E 5. † —	C 8. C 7.
E 5. C 7.° † —	B 8. C 8.
A 7. A 8. † —	C 8. D 7.
A 8. D 8. † —	D 7. E 6.
D 8. D 6. † —	E 6. F 5.
B 5. D 4. † Matt.	

Veränderung.

C 7. B 5.° † —	B 7. B 8.
C 3. E 5. † —	C 8. C 7.
E 7. E 8. † —	B 8. B 7.
A 1. A 7. † Matt.	

Digitized by Google

Siebentes Spie

Weiß.	Schwarz.
B 2. H 8. † —	A 8. A 7.
H 8. C 8. † —	B 7. B 6.
A 5. B 6.° † Matt.	

Achtes Spiel.

F 8. C 5. † —	A 7. A 8.
G 2. F 3. † —	A 4. B 5. †
C 6. C 7. † —	B 5. B 7.
F 3. B 7.° † Matt.	

Neuntes Spiel.

B 5. C 7. † —	E 8. F 7.
B 7. D 8. † —	F —. G 7.
C 7. E 8. † —	G 7. H 6.
D 8. F 7. † —	H 6. H 5.
G 2. G 4. † Matt.	

Zehntes Spiel.

D 7. D 5. —	D 4. D 3.
D 5. E 5. —	D 3. E 2.
E 5. E 3. —	D 2. D 1. Dame.
E 3. A 3. † —	D 1. A 4.
B 7. A 7. † —	A 4. A 7.°
B 6. B 7. Matt.	

Eilftes Spiel.

H 4. D 8. † —	A 8. A 7.
G 3. G 7. † —	E 1. E 7.
B 4. B 7. † —	F 7. B 7.°
D 8. B 6. † —	A 7. A 8.
C 6. B 7.° † —	A 8. B 8.
A 6. A 7. Matt.	

Digitized by Google

Zwölftes Spiel.

Weiß.		Schwarz.
C 4. A 4.	—	A 8. B 8.
A 4. A 5.	—	B 8. A 8.
E 6. D 7.	—	A 8. B 8.
D 7. C 7.†	—	B 8. A 8.
C 7. B 6.	—	A 7. B 6.
A 6. A 7.	—	B 6. A 5.°
C 6. B 6.	—	A 5. A 4.
B 6. A 6.	—	A 4. A 3.
B 5. B 6.	—	A 3. A 2.
B 6. B 7.†		Matt.

Dreizehntes Spiel.

C 1. C 7.	—	B 8. A 8.
D 4. B 3.	—	A 8. B 8.
D 7. C 6.	—	B 8. A 8.
C 7. C 8.†	—	A 8. A 7.
B 3. A 5.	—	B 6. A 5.
B 5. B 6.†	—	A 7. A 6.
B 4. B 5.†		Matt.

Vierzehntes Spiel.

H 6. F 7.†	—	F 8. F 7.°
E 6. E 7.†	—	F 7. E 7.°
G 5. E 6.†	—	E 7. E 6.°
D 5. E 6.†		

Nun gibt dieser Bauer auf den folgenden Zug Matt. —

Digitized by Google

Die Momente, um nachzusehen und zu untersuchen ob es möglich sei eine Partie zu gewinnen, d. h. ob eine Stellung statt findet, in der sich der Gegner matt setzen lassen muß, sind hauptsächlich folgende:

1) Wenn das Spiel so steht, daß nur durch fortgesetzte Angriffe, es möglich ist zu gewinnen, d. h. wenn man sieht, daß nichts den Matt retten kann, als geschickte Attaquen des feindlichen Königs, und Zurückdrängung desselben in eine Stellung, selbst mit Aufopferung mehrerer Stücke, wo wir ihn einschließen und matt setzen können. Verloren ist man doch; es kommt also nur darauf an, zu entdecken, ob der Gegner eine Blöße gibt, welche man benutzen kann.

2) Wenn der König des Gegners zwischen Stücken eingeengt steht, und mehre der unsrigen ihm mit indirekten Angriffen bedrohen. Bei solchen Lagen trifft es sich zuweilen, daß Schachbieten und Demasquiren von Stücken ein Matt herbeiführt. Durch Schachbieten und Schlagenlassen einiger unsrer Stücke versperrt man dem Feind seinen Rückzug und er muß nun dem Angriffe eines einzelnen Stückes unterliegen.

3) Wenn man sieht, daß durch wiederholtes Schachbieten der Feind nach einer Seite getrieben werden kann, wo er eingeengt steht, und wo wir mehrere unserer Stücke zu wiederholten Angriffen brauchen können.

4) Wenn ein hitziger Angriff des Feindes auf unsern König den seinigen entblößt und von Hülfe beraubt hat. Zuweilen kann man alsdann mit einem disponiblen Offizier, in den Augenblick, wo der Feind

Digitized by Google

uns außer Angriff lassen muß, ihn selbst angreifen, und auf ein Feld treiben, wo er matt werden muß,

5) Wenn eine entschiedene Ueberlegenheit des Feindes uns selbst bei der regelmäßigsten Vertheidigung den gewissen Verlust der Partie voraussehen läßt. Alsdann ist es Sache, auszuspähen, ob nicht etwa eine Möglichkeit eintritt, durch einige überraschende Züge den feindlichen König ins Gedränge zu bringen, wozu der Gegner zuweilen selbst Gelegenheit gibt, wenn er des Vortheils gewiß, seine Vertheidigung vernachläßigt, und zu rasch angreift.

Wie schon gesagt ist, solche Momente, wo man die Partie durch ein gewisses Spiel in mehren Zügen beendigen kann, treten vielleicht mehrmalen im Lauf eines Spiels ein, und werden oft nicht bemerkt; umso mehr, da der Spieler eine Absicht oder Plan habend, meistens nur auf diesen denkt. Gut ist es daher, zuweilen mit Beseitigung seines Plans das Spiel zu übersehen, mit Rücksicht auf eine mögliche Spielendung. Man darf sich aber nicht darauf einlassen, wenn sie nicht klar und deutlich bis zum Matt vor unserm Geist steht, sondern soll, sobald das Bild des Spieles verwirret wird, zu dem ersten Plan zurückgehen.

Allen Spielern, besonders den angehenden und ihres Spiels nicht ganz sichern, wollen wir bei dieser Gelegenheit den Rath geben: wenn sie sehen, daß ihre Partie wahrscheinlich gewonnen ist, vorher alle feindlichen Stücke zu beseitigen, die hinderlich sein könnten.

Nur zu oft geschieht es, daß man einen Bauer, eine entfernte Figur nicht der Mühe werth hält, wegzuschlagen, sondern unaufhaltsam auf das Matt losgeht, und plötzlich von dem verachteten Stück in seinen Siegerzug un-

Digitized by Google

angenehm aufgehalten wird. Die Befolgung dieses Rathes ist nicht genug zu empfehlen, weil man sehr oft einem Anfänger und selbst auch guten Spielern die richtigen Begriffe durch das falsche Raisonnement verwirrt; man müsse den Feind nicht aller Stücke berauben, man solle die vornehmsten Figuren nicht schlagen, ohne Dame oder Thurm sei das Spiel langweilig. Alles dieß sind ganz falsche Ansichten. Man muß sich die höchste Sicherheit verschaffen. Dieselben Spieler, welche uns tadeln in einer von ihnen gewonnenen Partie, dieß oder jenes Stück geschlagen zu haben, und versichern, so spiele man nicht, werden ein andermal, wenn wir ihren Rath folgend, dadurch verlieren, oder ein augenscheinlich gewonnenes Spiel remis machen müssen, ganz kaltblütig sagen, warum thaten Sie dieß oder jenes nicht.

Freilich, der vollendete Spieler, seiner Berechnung gewiß, wird es verschmähen, Stücke zu nehmen, von denen er weiß, daß sie ihm nicht mehr Schaden können. Die ihm drohende Gefahr, welche ein minder starker Spieler erst abzuwenden suchen würde, achtet er nicht; denn richtig hat er ausgerechnet, daß, ehe sie ihm gefährlich werden kann, er das Spiel schon gewonnen hat. Er thut aber nicht mehr als oben gesagt wurde, nämlich die ihm klare Berechnung und Ansicht ausführen. Fühlte er Zweifel, und bliebe ihm Ungewißheit, ob nicht ein oder anders Stück doch am Ende hinderlich werden könne, so würde er dieses erst wegzuschaffen suchen. Der Unterschied liegt nur darin, daß dem einen 10 und mehr Züge voraus schon deutlich ist, was der andere kaum 4 Züge voraus aufzufassen vermag.

Ferner soll jeder Spieler, alle Partien, welche er spielt, bis zu Ende spielen, und sich wirklich matt setzen

Digitized by Google

lassen. Er wird daraus sehen, ob sein Gegner die entschiedenen Matts gut inne hat. Bemerkte er darin eine entschiedene Unsicherheit, so würde er bei folgenden Spielen in gleicher Lage, durch das Recht, eine bestimmte Anzahl Züge bis zum Matt festzusetzen, manche Partie unentschieden machen. Bei verwickelten Spielendungen ist dieses Matt setzen lassen ohnehin nöthig, weil es sehr leicht möglich ist, daß der Gegner sich doch verrechnet haben könnte, und man einen Rettungsweg fände. Beim Schach geht es wie bei allen andern menschlichen Geschäften und Verrichtungen, man spielt den einen Tag besser oder schlechter als den andern; Laune, Lust, ableitende Gedanken entscheiden viel. Wer ist uns Bürge, daß der Gegner das Spiel wohl ganz klar und deutlich übersehen hat, warum es also verloren geben? Man strengt sich an, einen Ausweg zu finden, findet ihn zuweilen wirklich, und wird wenigstens immer Fortschritte machen, wäre es auch nur in der nöthigen Eigenschaft, nie den Muth zu verlieren, sondern beharrlich bis zum Ende zu versuchen, ob man kein Mittel findet, der Gefahr zu entgehen.

Digitized by Google

Fünfter Abschnitt.

Allgemeine Bemerkungen über Spiel und Spieler.

Jeder Schachspieler gewöhne sich gleich bei Erlernung des Spiels, mit beiden Arten Figuren; den weißen und schwarzen, geläufig zu spielen, und wechsele daher fleißig die Farben, denn es ist unglaublich, wie leicht man sich an eine Farbe gewöhnt. Es ist daher nothwendig sowohl beim Spiel mit andern, als beim Alleinspiele, immer die Farben zu wechseln, so lange, bis es uns vollkommen gleichgültig ist, mit welchen Figuren wir spielen. Wir erlangen dadurch den Vortheil, dem Gegner immer die Wahl der Farbe lassen zu können, und erhalten ohne Aufopferung den Ruf eines gefälligen Spielers.

Der größte Meister kann oft ein sehr unangenehmer Spieler sein, und verdankt es vielleicht nur seiner Kunst, daß Jemand mit ihm spielt; da nun aber wenige zur Meisterschaft empor klimmen, so ist es wenigstens stets gut, der Namen eines angenehmen Spielers zu erlangen.

Zur unerläßlichen Regel mache man es sich, erst dann ein Stück zu berühren, wenn man entschlossen ist,

Digitized by Google

es zu bewegen. Wer also die üble Gewohnheit hat, immer mit den Fingern an den Figuren zu sitzen, bald dieß, bald jenes Stück anzufassen, aufzuheben und wieder hin zu setzen, kömmt oft in den Fall, vom Gegner genöthigt zu werden ein Stück zu ziehen, was er gar nicht bewegen wollte, und gibt dadurch häufig Gelegenheit zu unangenehmen Wortwechsel. Man gewöhne sich daher vom Anfang an, beim Spiel die Hände unter den Tisch zu halten, und solche nicht eher auf das Bret zu bringen, bis man entschieden ist, welches Stück gezogen werden soll. Ist der Zug gethan, dann bringe man gleich die Hände vom Bret, und erlaube sich nie, einen Zug zurück zu nehmen, sähe man auch im Augenblick, das er nachtheilig wäre, und selbst dann nicht, wenn der Gegner es auch zugäbe. Beobachten wir unsererseits die Regel streng, so können wir dasselbe vom Gegner verlangen, und manche Unannehmlichkeit ersparen. Durch diese Strenge wird die Aufmerksamkeit geschärft, man lernt das Spiel rüstiger übersehen und berechnen, hütet sich von Uebereilung, und wird für den anfänglichen Zwang und Verlust durch gründliche Erlernung und schnellere Fortschritte reichlich entschädigt werden.

Bei Ehrenpartien, oder wenn um Geld gespielt wird, kann ohnedem von Zurücknehmen nie die Rede sein, und wer es nicht gewohnt ist zu thun, fährt am besten dabei.

Alle Leidenschaftlichkeit suche man zu überwinden und zu unterdrücken. Diese Aufgabe ist schwerer als man denkt, denn bei andern Spielen läßt sich dem Zufall oder den Mitspielern unser Unglück und Verlust theilweise zuschreiben, denen man also seinen Zorn, Verdruß oder schlechtes Spiel mit aufbürdet. Im Schach aber nicht,

Digitized by Google

denn da kann ich nur mir die Schuld einer verlornen Partie beimessen. Wer nun ehrgeizig und leidenschaftlich ist, der wird, wenn er durch sein fehlerhaftes Spiel den Verlust der Partie ankommen sieht, in eine solche innerliche Wuth gerathen, daß er alle Besonnenheit verliert und beleidigend wird. Man mache es sich daher zur Regel, beim Gewinn eben so wenig beleidigende Freude zu äußern, als beim Verlust Mißmuth oder üble Laune, denn beides ist gleich unangenehm für den Gegner. Behält man dagegen immer dieselbe Stimmung, Heiterkeit oder Laune im Verlust wie im Gewinn, und unterdrückt die Leidenschaft so, daß ihre Wirkung bei mißlichen Partien sich nur in einer angestrengteren Aufmerksamkeit äußert, so erwirbt man sich die Achtung des Gegners und erhält das Recht, diesen, wenn er sich vergessen sollte, in die gehörigen Schranken zurückzuweisen.

Nie werde man beim Spiel übermüthig oder muthlos, d. h. man vernachlässige sein Spiel in keinem Fall, es sei, daß man Vortheil erlangt habe, oder sich im Nachtheil befinde, sondern spiele immer mit gleicher Aufmerksamkeit. Viele Spieler haben den Fehler, wenn ihre Partie gut steht, nachlässig zu werden, nicht mehr auf das Spiel des Gegners zu achten, sondern nur zu eilen, matt zu machen, wollen auch wohl mit einem brillanten Coup endigen, und sehen nun plötzlich mit Schrecken, daß das nicht gehörige Achten der Züge des Gegners ihnen den gewissen Vortheil entreißt. Oft sucht der Feind durch sein Benehmen und Reden diese Vernachlässigung zu stärken oder herbei zu führen. Die Partie ist verloren, sagt er, was hilft das längere Spiel? Ich will nur aufs Geradewohl einen Zug thun. Rettung sehe ich doch nicht. Solche Reden wirft er aber absichtlich hin, thut mit an-

Digitized by Google

scheinender Nachlässigkeit einen, wie er zu verstehen gibt, unbedeutenden Zug, den wir nicht beachten, und siehe, bald darauf sind wir gefangen, der Gegner lacht uns innerlich aus, rettet eine schon verloren geachtete Partie, und wir fühlen uns doppelt beschämt. Steht unser Spiel schlecht, dann erinnere man sich lebhaft, daß auch in der verzweifelsten Lage oft noch Rettung möglich ist. Man verdopple seine Aufmerksamkeit, gebe nie die Hoffnung auf, und erkläre das Spiel erst dann verloren, wenn das unvermeidliche Matt ganz erwiesen ist.

Die üble Gewohnheit mancher Spieler, ihr oder des Gegners Spiel laut zu besprechen, nehme man nicht an, denn dadurch wird oft verrathen, was der Feind vielleicht übersehen haben würde. Es ist daher gut, wenn man sich zum Spielen hinsetzt, gleich bei sich selbst auszumachen; ob man die Partie gewinnen will, oder bloß um zu lernen spielt, oder etwas versuchen will. Im ersten Fall spiele man streng nach allen Regeln und Vorschriften, und vermeide alles Sprechen über die Partie mit dem Gegner oder Andern so lange wenigstens, bis sie entschieden ist. In den beiden andern Fällen kann und muß man selbst sprechen, weil dadurch die Ansichten berichtiget werden müssen. Gewöhnt man sich aber nicht gleich anfänglich, immer diese Voraussetzung zu machen, so ist es leicht möglich, daß man bei Spielen, an deren Gewinn oder guter Vertheidigung wenigstens uns gelegen ist, im Laufe des Spieles anfängt zu reden, und seine Absichten leicht verräth, oder sich dadurch in Verwirrung bringt.

Das gar zu lange Nachsinnen über den zu thuenden Zug muß vermieden werden. Wer bei jedem Zug Stundenlang überlegen will, wird langweilig, und jeder ver-

Digitized by Google

meidet mit ihm zu spielen, den es unmöglich ist eine Partie zu Ende zu bringen.

Außerdem ermüdet und verwirrt ein solches langes Bedenken und Berechnen mehr als es hilft, und nicht selten macht der, welcher eine Stunde die Züge bedacht und berechnet hat, eben weil ihm die vielen Combinationen zu behalten unmöglich ist, gerade den schlechtesten Zug.

Alle kleinlichen Listen oder Mittel, um den Gegner zu zerstreuen, zu täuschen oder zu übereilen, deren es so manche gibt, als z. B. während er über einen Zug denkt, mit ihm oder Andern ein Gespräch von ganz fremden Gegenständen anzufangen, eine plötzliche Frage an ihn zu richten, ihn zum baldigen Ziehen zu treiben, sein Spiel zu besprechen, d. h. Züge von ihm als gefährlich anzugeben, die wir gerade wünschen, daß er sie thue, u. s. w. verwerfe man als unedel. Bei routinirten Spielern helfen sie doch nichts.

Hat man eine Partie verloren, so suche man nie das Verdienst des Gegners zu schmälern, und den Verlust irgend einem andern Grund als dem bessern Spiel des Siegers zuzuschreiben. Geschlagen ist man doch einmal, besser und ehrenvoller also, im Gegner den überlegenen Spieler zu erkennen, dem zu unterliegen keine Schande macht.

Ist man Zuschauer einer Partie, so enthalte man sich aller Beifallsbezeigungen, spreche nie in die Partie, weder mit dem Spieler selbst, noch mit Andern, so daß die Spieler es hören können, vermeide überhaupt alles, was Störung verursachen kann. In ein fremdes Spiel einzusprechen, ist nicht erlaubt; wer es thut, muß sich gefallen lassen, daß einer der Spieler ihn bittet, zu schweigen. Selbst wenn uns einer von diesen um unsere

Digitized by Google

Meinung über einen Zug befragt, lehne man die Beantwortung entweder unter irgend einen Vorwand ab, oder frage wenigstens den andern Spieler erst, ob er auch nichts dagegen habe, daß wir unsere Ansicht äußern.

Wird man als Zuschauer aufgefordert, über irgend einen streitigen Punkt zu entscheiden, so lehne man, wenn man der Sache nicht ganz gewiß ist, die Entscheidung ab, oder sage, was die allgemeine Regel bestimmt; überlasse den Spielern aber sich darüber zu verständigen, es wäre denn, daß beide sich unserm Ausspruche unbedingt zu unterwerfen erklärten, wo man alsdann kurz mit Anführung der Gründe den Fall entscheidet.

Als Spieler lasse man nie dem Gegner Ungeduld gewahr werden, wenn er sich lange bei einem Zug bedenkt, sondern warte ruhig sein Spiel ab, ohne ihn auf irgend eine Art zu treiben. Man kann alsdann bei verwickeltem Spiel dasselbe von ihm verlangen und erwarten, was oft nöthig ist, wenn man des Feindes Kraft fühlt, und Zeit bedarf, um gehörig auszumitteln, welches der beste Zug sei. Die durch solche Pausen entstehende Muße benutze man, das eigene und feindliche Spiel gut durchzustudiren.

Bemerkt man, daß der Gegner im Vortheil Freude äußert, den nahen Triumph im voraus verkündigt, rascher spielt, dann darf man sicher darauf rechnen, daß er sich anfängt zu vernachlässigen, und im Nachtheil eben so verzagt sein wird. In solchen Augenblicken nur die Aufmerksamkeit angestrengt, es findet sich vielleicht ein Rettungsweg im Spiele selbst, oder durch die Vernachlässigung des Feindes. Je lauter er triumphirte, um desto bestürzter wird er nun sein, und der Gewinn ist uns beinahe unfehlbar. Nur alsdann nicht Gleiches mit Gleichen vergolten.

Digitized by Google

Ist man über das eigene Spielen im Reinen, und braucht nicht mehr darauf zu sehen, dann hefte man seine Blicke auf die Augen des Gegners, die auf den Punkt gewendet, wohin er wirken will, uns oft seine wahre Absicht entdecken; mag er immer seine Hand, über oder bei einem Stück halten, als ob er es ziehen wollte, sehen seine Augen anderswohin, dann diese, aber nicht die Hand beobachtet. Mit der Hand kann er uns täuschen wollen, mit den Augen vermag er es nicht, denn er muß hinsehen, wo er spielen will. Darum ist es gut, eine solche Stellung einzunehmen, daß niemand genau an den Augen sehen kann, wohin die Blicke gerichtet sind.

Haben wir die Partie gewonnen, so zeige man nie eine den Gegner kränkende Freude, sondern gebe ihm willig recht, wenn er glaubt, die Ursache seines Verlustes anderswo, als in seinem schlechten, oder unserem bessern Spiel zu finden. Den Sieg kann er uns doch nicht streitig machen, und sind wir ihm wirklich überlegen, so ist ihm diese kleine Genugthuung wohl zu gönnen. Ist er uns aber gewachsen, und hat in der That nur aus Zerstreuung oder sonst einer zufälligen Ursache verloren, so würden wir uns durch Arroganz bei der nächsten gegen ihn verlornen Partie, eine desto schimpflichere Niederlage bereiten.

Gegner, deren Spiel uns noch unbekannt ist, behandle man, sie mögen sagen was sie wollen, als Spieler erster Classe, d. h. man leite sein Spiel mit der äußersten Vorsicht, bis man das feindliche hat kennen lernen. Gar oft verstecken solche ihr Spiel und spielen absichtlich schlecht, merken sich aber unsere Stärke und Schwäche, verleiten uns zum Uebermuth, und fallen nun unbarmherzig über uns her, schlagen uns gänzlich aus dem Felde,

Digitized by Google

und beschämen uns um so stärker, je mehr wir triumphirt, vielleicht gar den Gegner belehrt hatten.

Trifft es sich, daß man mit Personen spielt, denen man zwar überlegen ist, die man aber doch aus Rücksichten gern gewinnen lassen will, so hüte man sich, dieß auf eine zu plumpe Art zu thun, etwa durch Stücke en prise zu setzen, oder stehen zu lassen; dieß wird leicht bemerkt, und würde den Gegner noch mehr aufbringen, als der Verlust. Besser, man thut, als ob der feindliche Plan nicht bemerkt würde, und erliege diesem, halte aber immer das Spiel so lange auf, daß der Gegner überzeugt wird, nur mit Mühe und Anstrengung gewonnen zu haben.

Da man nicht verhindern kann, daß zuweilen Zuschauer bedeutende Wetten auf oder gegen unser Spiel eingehen, und auch dieses oft unangenehm einwirkt, so ist es gut, im Fall sich so etwas erwarten läßt, gleich zu erklären: man höre auf zu spielen, sobald man auf irgend eine Art gewahr werde, es fänden Wetten statt. Die Wetter können alsdann ohne unser Wissen thun, was sie wollen.

Digitized by Google

Johann Allgaier's

neue

praktische Anweisung

zum

Schachspiele.

Nach den berühmtesten ausländischen Meistern

von

C. de Santo Vito.

Zweiter Theil.

Mit zehn neuen Tabellen.

Wien, 1841.

Digitized by Google

Digitized by Google

Einleitung.

Vierzig Jahre sind, seit der Erscheinung der ersten Auflage von Allgaiers deutschem Original-Werke über das Schachspiel, verflossen, in dieser Zeit hat es sich durch seine besondere Brauchbarkeit und vortheilhafte Einrichtung einen vorzüglichen Ruf nicht nur in Deutschland, sondern auch in England, Frankreich, Holland und Italien, erworben, wie deutlich aus dem Lobe erhellt, womit die Schriftsteller dieser Nationen in ihren Werken seinen Namen anführen.

Es gibt aber auch kein Werk, welches alle nöthigen Eigenschaften, die zur Erlernung dieses edlen Spiels nothwendig sind, in so hohen Grad besitzt, als gegenwärtiges. Ueberall ist die größte Deutlichkeit und Verständlichkeit vorherrschend, alle Druckfehler, die in so vielen andern Werken mehre Spiele ganz unbrauchbar machen, sind vermieden, die Spiele sind in schönen übersichtlichen Gruppen tabellarisch geordnet, die Anmerkungen sind belehrend und zweckmäßig, die nöthigen Regeln und Vorschriften sind weder weitschweifig noch mangelhaft. Kurz alles ist auf das Brauchbarste einge-

Digitized by Google

richtet. Nichts mangelt als die seit mehreren Jahren in Frankreich und England gemachten Erfindungen. In diesen Ländern haben sich Gesellschaften gebildet, deren angesehene und gelehrte Mitglieder, dieses Spiel als eine erheiternde und angenehme Zerstreuung nach ihren angestrengten wissenschaftliche Forschungen betrachten, und die in diesen gemeinschaftlichen Unterhaltungen entdeckten neuen Züge durch eigene Schriftsteller bekannt machen lassen. Als Beispiel wollen wir hier die Einrichtung des Pariser Schach-Cercle anführen. Dieser Schach-Cercle ist weder eine Geld-Spekulation noch das Unternehmen eines Einzelnen. Er hat sich aus der Vereinigung mehrer Liebhaber gebildet, deren einziger Zweck die Uebung und die Veredlung ihres Lieblingspiels ist, ohne jedoch andere Gesellschaftsspiele auszuschließen. Er wird von neun Ausschußglieder verwaltet, welche aus der allgemeinen Versammlung gewählt werden. Diese Neun haben zu Präsidenten den Herrn General Graf Duchaufault; Mitglied der Deputirten-Kammer, zum Vice-Präsidenten M. de Souy, Mitglied der französischen Akademie und zum Sekretär M. de La Bourdonnais ernannt.

Der nothwendige Fond, um die Unkosten der Errichtung zu bestreiten, wurde durch Aktien, das Stück zu 100 Franken, zusammen gebracht. Jeder Actionair zahlt für sein entrée jährlich 50 Franken, die übrigen Abonnenten aber jeder 75 Franken. Es werden auch einige Abonnements monatlich zu 10 fl. angenommen. Um Eintritt zu haben muß man sich an die Glieder der Comission oder an den Sekretär wenden. Die Glieder des Schach-Cercle im Jahre 1836 bestanden aus folgenden Personen.

Digitized by Google

MESSIEURS.

Almalric, Alder, Alexandre, Alavoine, commandant Amyot, Anthoine, auditeur au conseil d'etat; Audinet-Surville, Azevedo.

Barbier, chevalier de Barneville, duc de Bassano, Gl. Baker, Bérenger, de Beaumont, L. Benard, Ec Benard, Bethmont, advocat; Bernard, docteur Berthet, vicomte de Bellemarre, Binet, Bertin de Vaux, pair de France; Bertin de Vaux, officier d'ordonnance du prince royal, Bonnet, le colonel Bory Saint-Vincent, le comte Boissy d'Anglas, pair de France; le comte de Brevannes, le chevalier de Brevannes, le comte de Belle vue, Boncourt, Bonfil Bontems, Boulouze, Boulard, Boucher, secrétaire-général du ministère de la marine; de la Bourdonnais, Buzeaud, Docteur Cabarrus, Chamouillet; Cl. Charpentier, cap de ville.

Dacier, Dacosta, Dreyfus, Dupuy, Dulong, Des chapelles, Desloges, Devinck, Dizi, comte Duchaffault, deputé, baron Duménil, Desmolliens, Dupaty, de l'academie Française, docteur Delondre, Dibon, Delanoue, Dutemple.

Le docteur Fouquier, Fauché, docteur Foissac, docteur France, Gl. Fregeville, Favard, délégué de la Guiane; de la Folleville, Fera.

Garnot, Gibberton, Guichard, Guérin, docteur Gondret, de Gouffreto, Colonel Guingueret.

Hersent, de l'Institut, Hersent, Halphen, Contre-admiral Hamelin, général Haxo, pair de France Hugot, avocat, Hacot.

Digitized by Google

De Jouantho, Jaquelin, A. Jaubert, de l'Institut, Jay, de l'académie Française, député, de Jouy, de l'academie Française, docteur Jaubert, Jomard, de l'Institut, Jssler, Le prince Labanoff, Le clerc, Lefebvre, Louvent, Lécrivain, de Lacretelle, de l'academie française, Larcher, Lemaître, Lindo, Lerey de Chaumont.

Mignet, conseiller d'etat, Marchand, maître de requêtes, Maas, général comte Merlin, Michel, juge au tribunal de commeree, Mathieu aîné, Mathieu jeune, Miley, baron de Mecklemburg; Général Ordonnau, docteur Oudet.

Ve de Perthius, Prévost, baron Pogogef, Pelletier, C. Perrier, secrétaire d'ambassade; de Potter, général Pepé, Pommier, Rebut, Richard, Rieublanc, comte de Richebourg, pair de France Ruineau-Fontaine, H. Rodrigues, vicomte de Rosily, Robberts, Robello, Riant.

Le comte J. Sobanski, Sasias, Sipierre, Servoitier, comte Siméon, pair de France; Saint-Amant, Saint-Loup, Schulten, De Thou, Tennesson, général baron Thiébault, Tremeau, Troupena, de Tournay.

Général Vedel, baron de Ville davray, comte de la Villegontier, pair de France, vicomte de Vanfreland, Wilson, Worms de Romilly.

Membres correspondants.

Messieurs. Le colonel Lévêque, à Alger; Le commandant Du courthial, à Marseille, Comte de Messimy, à Montmerle, Général Fuller, à Versailles, Bernard-Gridaine à Sédan; De Mondeville,

Digitized by Google

à Montbazon; Doazan, à Besineres, Viney à Langres; Docteur Lamare, à Honfleur, Laigle, à Valenciennes; Quintand, procureur du roi à Toul, Boisvain, à Auxerre, Foy, Legris de la Salle, Carle, à Bordeaux, L, Marquetti, à Lyon, Chevalier Odoard, Havas, conseilles â la cour royale, Cambry, directeur de la monnaie, docteur Des bois, à Rouen.

L. Delespaul, Paradis, général vicomte de Rigny, à Lille; Lacoste conseiller d'etat, préfet des Bouches du Rhône, à Marseille, Choppin d'Arnouville, conseiller d'etat, préfet du Bas Rhin, à Strasbourg; De Sermet, intendant militair, à Cherburg; Tetiot, négociant, à Rennes; Plessis notaire à Blangy; Coutaud, a Blois; Le commandant Dumoncheau, a Chambord; Delage, à Douai, Dauvergne, à Wesserling; Marsal, à Carcassone; F. Bouquet, à Laon; Marguiset a Tours.

Petit Mangin à Bourges; Sausset à Trevoux, Houdiard à Arras, de Barthez, à Saumur, Capitaine Mahot, à Laferre.

Aus dieser kurzen Beschreibung wird Jedermann leicht ersehen, das bei solchen Aufwand von Geld und Talenten vorzügliches geleistet werden konnte. Dem deutschen Publikum das von diesen Gesellschaften bisher bekannt Gegebene, um einen mäßigen Preis mitzutheilen, ist der Zweck, den dieser zweite Theil leisten soll. Er soll eine Lücke ausfüllen und einem Bedürfnisse entsprechen. Nicht Jedermann kann immer die Ausländischen Ankündigungen lesen. Nicht Jedermann kann die englischen, französischen, holländischen Werke in Original verstehen. Nicht Jedermann kann große Summen auf

Digitized by Google

den Ankauf theuerer Bücher verwenden; alle diese Schwierigkeiten sollen durch das gegenwärtige Werk abgeholfen werden. Der Verfasser hat alles angekauft was nur aufzutreiben war, und wird aus allen das Wichtigste mittheilen, folgende Werke sind hauptsächlich benützt worden.

Traité sur le jeu des échecs par J. H. Sarratt London 1800. Dieses Buch von einem sehr guten Spieler verfaßt, ist sehr gut.

Nouveau traité du jeu des échees, avec un plan d'instruction progressive. London 1821. Dieses Werk enthält eine vortreffliche Ausführung des Gambit Muzio.

Un choix de cinquante parties jouée par l'automate, durant son sejour à Londres en 1820. (Der Automat wurde damals von M. M. Lewis und Mouret geleitet. Er gab Pion und Zug an Jedermann vor).

Traité sur le jeu des échecs, par J. Cochrane; London 1822. In diesem Werke findet man eine gute Vertheidigung des Gambit des Königs.

Le jeu des échecs chez les Orientaux, ou exemples de la supério rité des Indiens à ce celèbre jeu, par W. Lewis. London 1817.

Problémes des échecs, par W. Lewis. London 818.

Traduction du traité de Carrera, et de l'art de jouer sans voir l'échequier, par W. Lewis.

Les parties du défi aux échecs, joué entre les clubs de Londres et de Edimbourg, avec variantes et remarques, par W. Lewis.

Premiere serie de leçons progressives sur le jeu des échecs, par W. Lewis. Dieses Werk ist für Anfänger geschrieben.

Seconde série de leçons sur le jeu des échecs,

Digitized by Google

contenant plusieurs nouvelles methodes d'attaque et de défense à l'usage de la classe élévée des joueurs, et cinquante parties jouées dernierement par l'auteur et plusieurs des meilleurs joueurs de France et d'Allemagne, ainsi qu'une relation du voyage à Stroebeck, village d'Allemagne, par W. Lewis. London 1832. Ein gutes Werk welches mehrere neue gut ausgeführte Anfänge enthält.

Un choix de parties d'échecs jouees au club de Westminster entre M. de la Bourdonnais et un amateur anglais de premier force, receuilli par W. Lewis 1835. Der Ungenannte war M. Macdonell. Alle Partien sind voll Feinheit und Ueberraschung.

Nouvelles variantes au gambit Muzio, par George Walker London 1831. Dieses Werkchen enthält merkwürdige Fälle.

New treatise onchess; by G. Walker London 829.

Philidors analysis; by G. Walker, new edition London 1832.

Selection of games at chess actually playcd; by Philidor and his contemporaries now first published from the original manuscript, by G. Walker. London 1835. Mittelst dieses interessanten Werkes sind wir im Stande die Stärke der bekannten größten Meister zu beurtheilen.

Les échecs rendues faciles, ou nouvelle introduction aux préceptes de ce jeu savant et populaire, enrichie de monbreuses planches, par G. Walker; London 1836. Dieses Werk ist für Anfänger bestimmt.

Choix de parties jouées par M. Macdonell, et ses contemporains, recueillées et publiées par

Digitized by Google

William Grecnwood Walker, secretaire du club d'échecs de Westminster. London 1836.

Dieſes Werk iſt ſehr intereſſant.

Les stratagèmes des échecs Paris 1802. Der Verfaſſer iſt M de Montigny.

Jeu des échecs, ou parties du Calabrois et de Stamma, arrangèes avec une notation facile, par M. Azevedo Bordeaux 1833.

Nouveau traité du jeu des échecs, par M. de La Bourdonnais Paris 1833. Vorzügliches Werk.

Anweiſung zur Erlernung des Schachſpieles von F. W. v. Mauvillon. Eſſen 1827.

Ein ſehr gutes Werk. Es enthält die Spiele und Bemerkungen des Elias Stein, welcher Lehrer des Prinzen von Oranien war. Er brachte das Schach in Holland in Aufnahme, und war der ſtärkſte Spieler daſelbſt. Es iſt aber Schade das dieſes Buch eine unbeliebte Bezeichnung hat, wodurch es wahrſcheinlich nicht ſo bekannt geworden, als es verdient.

Fünfzig auserleſene Schachpartien. Aus dem Engliſchen überſetzt von L. Bledöw. Berlin 1835. Sehr gut.

Le Palamède revue mensuelle des échecs. Paris 1837.

Encyclopédie des Échecs ou résumé comparatif en tableaux synoptiques des meilleurs ouvrages écrits sur ce jeu. Par A. Alexandre. Paris. 1837.

Sehr gutes Werk zum Nachſchlagen für geübte Spieler.

Das Zweiſpringerſpiel im Nachzuge von P. R. v. Bilguer. Berlin 1839. So ſehr auch die Geduld und der Fleiß, womit dieſes Werk geſchrieben wurde, zu bewundern iſt; ſo wird das Reſultat davon nur das gänzliche Aufgeben dieſes Zweiſpringerſpiels ſein.

Digitized by Google

Geschichte des mittelalterlichen, vorzugsweise des deutschen Schachspiels. Nebst vollständiger und fortlaufender Literatur des Spiels, so wie Abbildungen und Registern. Von Hr. F. Maßmann, Dr. Professor an der hohen Schule zu München, Leipzig 1839.

Dieses Werk eines gründlichen Forschers ist für Geschichte und Literatur des Schachspiels außerordentlich interessant.

Schachbüchlein. Oder anschauliche Darstellung der Regeln des Schachspieles und der sinnreichsten Züge berühmter Spieler für Anfänger. Von Conrad von Orelli, Professor in Zürich. Aarau 1840.

Ist eine gute Zusammenstellung von Allgaier 6. Auflage, Koch und de La Bourdonnais.

Alle diese Werke habe ich gelesen und alles Neue, Brauchbare, Sinnreiche in zehn Tabellen geordnet. Die Wahl war oft schwer, es wäre viel leichter gewesen vierzig zu schreiben. Auch zweifle ich gar nicht, daß Viele mit diesem Auszug nicht ganz zufrieden sein werden. Der Eine wird sagen: Dieses Spiel sollte mehr Veränderungen haben, der Andere: jene Variante hat zu wenig Züge, einem Dritten sind die Anmerkungen zu kurz, einem Vierten sind deren zu wenig. Die Antwort auf alle diese Einwendungen ist, daß dieser zweite Theil für geübte Spieler geschrieben wurde, welchen man nicht das Vergnügen rauben will, die Schwierigkeiten bei mehreren Stellungen selbst aufzulösen.

Digitized by Google

Erster Abschnitt.

Anweisung zum Gebrauche der Tabellen und Erklärung der darin vorkommenden Zeichen.

Die im ersten Theile gegebene Anweisung gilt auch für diesen zweiten Theil, nur sind am Ende jeder Veränderung Zeichen angebracht, welche, wie folgt, auszulegen sind:

W. bedeutet; Weiß steht besser.
S. » Schwarz steht besser.
= » Beide Theile stehen gleich.

Durch diese einfache Bezeichnung sind 130 Anmerkungen erspart worden, und es wurde nebstbei der Vortheil erzielt, auf der Tabelle selbst die Spiele zu erkennen, die sich zum Angriff und zur Vertheidigung eignen.

Anmerkungen.

Zur Tabelle S. V. I. nach Lewis dem besten Schachspieler in London, dem wir die gründlichsten und gediegensten Werke der neueren Schachliteratur verdanken.

Digitized by Google

1) Dieser Zug ist von Hrn. Lewis erfunden. Der Schwarze bekommt durch das Opfer des Bauern einen starken Angriff.
2) Der Weiße muß diesen Bauern mit dem Laufer nehmen, denn nimmt er mit dem Bauer, so gibt der Schwarze Schach mit dem Laufer, gewinnt dann durch Schach mit der Dame seinen Laufer zurück, und hat eine gute Stellung.
3) Dieser Zug ist sehr gefährlich. g1.f3 ist besser.
4) Schönes Opfer des Thurms.
5) Wenn Schwarz hier d3.a6 und dann b8.d7 zieht, so gewinnt er die Dame gegen zwei Thürme. Die Folge wird aber zeigen, daß c7.c6 besser ist.
6) Dieser Zug ist schlecht.
7) Das Nehmen dieses Bauern ist gefährlich; besser wäre e4.a4†.
8) Um keinen Bauern zu verlieren.

Anmerkungen.

Zur Tabelle S. II. nach Capitän Evans von Milfort:

1) Dieser Zug ist von Capitän Evans erfunden.
2) Wenn Schwarz den Bauer mit dem Rößel genommen hätte; so ziehe Weiß c2.c3 und rochire hernach. Der Zug f3.e5° wäre schlecht, denn Schwarz würde d8.f6 ziehen.
3) Durch diesen Angriff des Laufers gewinnt Weiß ein Tempo.
4) Dieser Zug ist schlecht, b4.a5 ist der Beste.
5) Guter Zug, er verdoppelt die Bauern am Rande, welches immer ein Nachtheil ist.
6) Wenn Weiß den Thurm nimmt, so wird er bald matt.

Digitized by Google

7) Dieser Zug ist nicht der Beste.
8) Guter Zug.
9) Guter Zug.
10) Dieses ist der beste Zug. d8.e7 wäre schlecht.
11) Dieser Zug ist nicht gut, e1.b2 ist der bessere.
12) Schlechter Zug. c6.e7. ist besser.
13) Der Weiße spielt seinen König auf dieses Feld, um später f2.f4 ziehen zu können.
14) Die Absicht dieses Zuges ist, mit der Dame in das Spiel des Gegners einzudringen.
15) Schlechter Zug, er entblößt den König.
16) Der Schwarze gibt diesen Bauer, welcher ihm unnütz ist, um seinen Springer frei zu machen und den Angriff abzuwehren.
17) Durch diesen Angriff des Springers hofft der Schwarze den Springerbauer vorzubringen.
18) Schlechter Zug.
19) Schlechter Zug.
20) Wenn Schwarz h7.h6 spielt; so gewinnt Weiß, wenn er seine 2 Figuren für den Thurm und Bauer opfert, dann f4.e5 und d1.h5† spielt.
21 Nur dieser Zug rettet noch die schwarze Partie.
22) Dieser Zug gibt den stärksten Angriff.
23) Dieser Zug ist besser als c6.a5
24) d4.d5 gibt einen stärkern Angriff.

Anmerkungen.

Zur Tabelle S. III. nach De la Bourdonnais.

1) Wenn Schwarz den Bauer vertheidiget, so wird er lebhaft angegriffen.
2) Der Zug c6.e5 ist nicht so gut.
3) Wenn Weiß den Bauer nimmt, so tauscht Schwarz

Digitized by Google

die Dame, zieht dann c6.b4 und hat ein gutes Spiel.

4) Weiß kann auch f3.d4 und d1.d4 ohne Nachtheil spielen.

5) Dieser Zug ist nicht gut.

6) Der bessere Zug ist d7.d6.

7) Nimmt Schwarz den Thurm, so ist er in 3 Zügen matt.

8) Zieht Schwarz e8 e7, so ist die Folge b2.f6†, e7.f6, g5.f7.

9) Sehr guter Vertheidigungszug, er ist von Herrn Mac Donell erfunden.

10) Dieser Zug ist besser, als der Gewinn des Bauers; denn Schwarz hätte den Angriff erhalten.

11) Dieser Zug ist nicht gut, die Dame verstellt den Laufer.

12) Weiß opfert einen Bauer um seinen Angriff zu verstärken.

13) Dieser ist ein nothwendiger Zug, denn wenn Schwarz rochirt, so zieht Weiß d1.d4 und gibt in wenigen Zügen matt.

14) Dieser gute Zug wird einem Anfänger schlecht scheinen.

15) Wenn Schwarz d7.d6 zieht, so ist die Folge c4.b5†, c7.c6, e5.c6°, b7.c6°, b5.c6°†.

16) Noch schlechter wäre e8.e7.

17) Dieser Zug erlaubt dem feindlichen Laufer einen vortheilhaften Ausgang. Rochiren ist besser.

Anmerkungen.

Zur Tabelle S. IV. nach Philidor.

1) Dieser Zug ist etwas besser, als c7.c5.

2) Dieser Zug ist besser als e4.e5

Digitized by Google

3) Nicht gut.
4) Die Vertheidigung des Bauers ist gefährlich, besser ist rochiren.
5) Dieser Zug erleichtert dem Gegner das Spiel.
6) Durch diesen Zug glaubt Weiß einen Bauer zu gewinnen.
7) Nimmt Weiß mit dem Springer, so spielt Schwarz d8.b6.
8) Weiß kann den Bauer mit dem Springer nicht nehmen, ohne eine Figur zu verlieren.
9) In dieser Stellung kann man deutlich sehen, daß der Zug der Dame vor ihrem Könige gefehlt war.
10) Der Zug d2.d4 ist nicht so gut.
11) Guter Angriff.
12) Um keinen Bauer zu verlieren.
13) Dieses Opfer entscheidet. Auf den ersten Anblick scheint es gefährlich.
14) Ein Fehler, denn Weiß kann durch b2.b3 den Zug c4.b3 erzwingen, und dann durch d2d4 seine Bauern in der Mitte vereinigen.
15) Diese Rochat ist voreilig.
16) Besser wäre g8.h8.
17) Spielt Schwarz h7.g8 so zieht Weiß e2.h5.
18) Auf den Zug d2.d4 wäre die Folge c5.d4, c3.d4, h6.f5.

Anmerkungen.

Zu der Tabelle S. V nach Walker.

1) Dieses ist der beste Zug.
2) Dieser Zug ist besser als g1.f3.
3) Am Besten gespielt.
4) Um den Rückzug der Dame zu erschweren.

Digitized by Google

5) Guter Zug erhindert den Königsſpringer.

6) Um den Springer ſpielen zu können.

7) Beſſer iſt f4.g3.

8) Bis hieher haben beide Theile richtig geſpielt. Dieſer Zug iſt ein Fehler, weil Schwarz durch den Angriff der Dame ſein Spiel öffnen kann.

9) Dieſer Zug iſt ſchlecht.

10) Dieſer Zug gibt einen ſtarken Angriff.

11) Wenn Schwarz g3.h2° ſpielt, ſo folgt h1.h2°, h4.f4, d2.d4, f4.d6, g1.f3. W.
Zieht aber Schwarz ſtatt g3.h2°, h4.h6, ſo folgt h2.h4. Zieht endlich Schwarz ſtatt g3.h2°, d7.d6, ſo muß Weiß h2.g3°, h4.g4, d1.f1 ſpielen.

12) Wenn Schwarz e6 d5° genommen hätte, ſo ſpielt Weiß c3.b5.

13) Dieſer Zug iſt nicht ſo gut, als er ſcheint.

14) Bedroht die Dame.

15) Weiß wird nun in wenig Zügen matt, beſſer wäre c3.f2.

16) Obgleich dieſer Zug von mehreren Autoren für gut angegeben wird, ſo glaube ich doch, daß er gefährlich iſt.

17) Auf f6.e4 folgt c3.d5.

18) Dieſer Platz iſt der Beſte zum Rückzug der Dame.

19) Spielt Weiß f1.g1, ſo iſt die Folge g7.d4, g1.h2, g5.g4.

20) Dieſes iſt ein nothwendiger Zug.

21) Schwarz ſollte h8.g7 ſpielen.

22) Durch das Opfer zweier Bauern erhält Schwarz den Angriff.

23) Wenn Weiß f2.e1 ſpielt, ſo erhält Schwarz ein ſehr gutes Spiel, wenn er rochirt.

Digitized by Google

24) Spielt Schwarz f8.h6, so nimmt Weiß den Laufer und macht dann matt, oder gewinnt die Dame.

Anmerkungen.

Zur Tabelle S. VI nach Muzio.

1) Der Verlust des Springers gibt einen starken Angriff.

2) Der bessere Zug ist d8.f6.

3) Spielt Weiß c2 c3, so ist die Folge c6.e5, d4.e5, e7.c5† und der Angriff ist aus.

4) Auf e7.c5 folgt a1.d1. — Und auf d4.h6 folgt c3.b5, c6.b5, e3.b6.†

5) Wenn Schwarz den Laufer nimmt, so verliert er die Dame.

6) Durch diesen Zug vertheidiget Schwarz den Gambitbauer und verhindert Weiß d2. d4. zu ziehen.

7) Wenn Schwarz rochirt, so gewinnt Weiß durch e4.f6† und f6 h5.

8) Wenn Schwarz e8.f8 zieht, so gewinnt Weiß durch f6.h5.

9) Anstatt diesen Zug könnte Weiß spielen f3.h5, d7.d6, c3.e5°, d6.e5°, c4.f7°† f6 f7, h5.e5.°†, e8 d8, e5.h8°, h5,g7, h8.h7°, g7.d4.

10) Wenn Schwarz diesen Bauer nicht nimmt, so zieht Weiß d2.d4 und hat ein gutes Spiel.

11) Durch das Opfer des Thurmes wird die feindliche Dame eingesperrt.

12) Spielt Schwarz a1.c3, so ist die Folge f4.f7°†, e8 d8, f7.f8†, h8.f8, f1.f8†.

13) Nimmt Weiß gleich die Dame, so zieht Schwarz d4.e3 und hat 4 Figuren dafür.

Digitized by Google

14) Auf diesen Zug kann Weiß die Dame einsperren, wenn er c1.b2°, e5.b2, f3.e4†, g8.e7, b1.c3, spielt.
15) Dieser Zug ist nicht gut.
16) Schlecht wäre f8.c5.
17) Schlechter Vertheidigungszug.

Anmerkungen.

Zur Tabelle S. VII. nach Palamede.

1) Dieser Angriff ist nicht stark genug um den Verlust der Figur zu ersetzen.
2) Gefährlich wäre f7.e6.
3) Besser ist g8.f6.
4) Um die Dame des Gegners zu sperren.
5) Besser wäre d7.e5.
6) Dieses ist der beste Vertheidigungszug.
7) Wenn Weiß e5.g4 zieht, so ist die Folge e7.h4†, g4.f2, d7.d6, d2.d4. d8.g5, womit Schwarz besser steht.
8) Wenn Weiß h1.g1 zieht, so ist die Folge b8.c6 und im nachfolgenden Zuge das Rochat.
9) Wenn Weiß den König auf e1 zurückzieht, so spielt Schwarz f4.f3.
10) Dieser Zug ist schön, aber nur gegen einen schwachen Spieler anzuwenden, denn er zieht den Verlust eine Figur nach sich.
11) Von diesem Zuge an spielt Schwarz schlecht.

Anmerkungen.

Zur Tabelle S. VIII. nach Cochrane.

1) Dieser Zug ist von Herrn Cochrane erfunden, er verschafft Schwarz den Angriff.
2) Weiß verliert auf diesen Zug.
3) Dieser Zug ist nicht gut.

Digitized by Google

4) Weiß hätte unrecht gethan, wenn er den Bauer f7 genommen hätte.

5) Das Opfer dieses Bauers ist gut.

6) Weiß verliert in wenig Zügen, wenn er den Laufer f7. nimmt.

7) Wenn Weiß mit dem Laufer nimmt, so erhält Schwarz durch c8.g4 einen Vortheil.

8) Wenn Weiß f1.e1 spielt, so nimmt Schwarz den Laufer g4, und gewinnt.

9) Dieser Zug ist besser als d1.e1.

10) Durch das Zurückziehen des Springers, wäre die Parthie verloren.

11) Schlecht wäre c1.g4†.

12) Dieses ist der richtige Zug.

13) Schwarz darf nicht mit den Roß Schach geben, sonst wird Weiß f1.g1 spielen.

14) Weiß spielt so, um einen Thurm zu gewinnen.

15) Spielt Weiß f1.g1, so ist die Folge f8.c5†, d2.d4, e5d4°, d1.d4°, g3.d2†.

16) Um keine Figur zu verlieren.

Anmerkung.

Zur Tabelle S. IX. nach Cozio.

1) Dieser Zug wird gewöhnlich von denen gemacht, welche den Angriff des Gambits ausweichen wollen. Er ist sehr gut, wenn man vor bekömmt, bei gleichen Spielern ist es aber besser den Bauer zu nehmen.

2) Schwarz würde eben so gut die Dame auf ihren Platz zurückziehen können.

3) Dieser Zug ist gut gespielt.

4) Wenn Schwarz f8.c5 spielt, so wird er durch d2 d4 gezwungen, seinen Laufer auf e7 zurückzuziehen.

5) Schlecht wäre c6.d4.

Digitized by Google

6) Dieſes iſt der beſte Zug.

7) Der Bauer f4 muß ſtehen bleiben, bis Schwarz rochirt hat.

8) Schlecht wäre e7.e4.†

9) Dieſer Zug iſt nicht gut.

Anmerkung.

Zur Tabelle S. X. nach Mauvillon.

1) Dieſes iſt ein ſehr guter Zug. Wenn nun Weiß den Bauer gewinnen will, ſo erhält Schwarz nach dem Abtauſch der Dame einen ſtarken Angriff.

2) Beſſer wäre f8.d6.

3) Schwarz hat die Abſicht, den Laufer des Gegners zu ſperren. Um aber dieſe zu erreichen, verliert er zu viel Zeit, daher ſcheint es nicht vortheilhaft.

4) Sehr gefährlicher Zug für Schwarz.

5) Dieß iſt ein gut überlegter Zug.

6) Schwarz glaubt eine Figur zu gewinnen.

7) Dieſe Stellung iſt merkwürdig, obgleich 4 Figuren des Weißen angegriffen ſind, ſo iſt ſein Spiel doch ſehr gut.

8) Gefährlicher Zug.

9) Guter Zug.

10) Dieſer Zug entblößt den König zu ſehr.

11) Schwacher Vertheidigungszug.

12) Den Laufer auf d3 ſpielen iſt beſſer.

13) Unnützer Zeitverluſt.

14) Dieſer Zug verſtärkt den Angriff.

15) Zieht Schwarz c8.a6, ſo iſt die Folge b3 c4°, b5.c4°, a1.a6°, b8.a6°, d1.a4†.

16) Dieſes iſt der beſte Zug.

17) Dieſer Zug wird auch gemacht, wenn man den Gambit nicht annehmen will.

Digitized by Google

Zweiter Abschnitt.

Neue Angriffe und Vertheidigungen.

Erstes Spiel.

Gambit nach Greco mit Veränderungen von M. W.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	E 2. E 4.	Zug 1.	E 7. E 5.
— 2.	F 2. F 4.	— 2.	E 5. F 4.°
— 3.	G 1. F 3.	— 3.	G 7. G 5.
— 4.	F 1. C 4.	— 4.	F 8. G 7.
— 5.	H 2. H 4.	— 5.	H 7. H 6.
— 6.	D 2. D 4.	— 6.	D 7. D 6.
— 7.	B 1. C 3.	— 7.	C 7. C 6.
— 8.	H 4. G 5.	— 8.	H 6. G 5.
— 9.	H 1. H 8.	— 9.	G 7. H 8.°
— 10.	G 2. G 3. a)	— 10.	G 5. G 4. (F 4. G 3.) D) (D 8. F 6.) E)
— 11.	C 1. F 4.°	— 11.	G 4. F 3.°
— 12.	D 1. F 3.°	— 12.	H 8. D 4.° (D 8. E 7.) B) (G 8. F 6.) C)

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 13.	C 4. F 7.°†	Zug 13.	E 3. F 7.° (E 8. F 8.) A)
— 14.	F 4. E 5.†	— 14.	G 8. F 6.
— 15.	E 5. D 4.°	— 15.	C 8. E 6. (C 6. C 5.) c) (C 8. G 4.) d)
— 16.	0 — 0	— 16.	B 8. D. 7.
— 17.	D 1. F 1.	— 17.	C 6. C 5.†
— 18.	D 4. F 6.°	— 18.	D 7. F 6.° (D 8. F 6) b)
— 19.	E 4. E 5.	— 19.	D 6. E 5.°
— 20.	C 3. E 4.		

Weiß steht nun gut.

a) Dieser Zug ist von M. W. erfunden.

b) Auf den Zug d8.f6 zieht Weiß E 3. H 5.† und gewinnt die Königin.

c) Auf c6.c5 ist die Folge:

	Weiß.		Schwarz.
Zug 16.	D 4. F 6.°	Zug 16.	D 8. F 6°
— 17.	F 3. F 6.°	— 17.	F 7. F 6.°
— 18.	C 3. D 5.†		

Weiß gewinnt den Thurm und die Partie.

d) auf C 8. G 4 ist die Folge.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 16.	D 4. F 6.	Zug 16.	D 8. F 6.°
— 17.	F 3. G 4.°		

Weiß hat eine bessere Stellung.

A Veränderung bei dem 13. Zuge des Schwarzen.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 13.	C 8. F 7.°†	Zug 13.	E 8. F 8.
— 14.	F 7. G 8.°	— 14.	F 8. G 8.

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 15.	F 3. H 5.	Zug 15.	D 8. F 6.
— 16.	H 5. E 8.†	— 16.	F 6. F 8.
— 17.	F 8. G 6.†	— 17.	D 4. G 7.
— 18.	0 — 0	— 18.	F 8. F 7.
— 19.	G 6. D 6.°	— 19.	C 8. G 4.
— 20.	D 6. D 8.†	— 20.	G 7. F 8.
— 21.	D 8. G 5.†	— 21.	F 7. G 7.
— 22.	G 5. G 7.°†	— 22.	G 8. G 7.°
— 23.	D 2. D 8.		

Weiß gewinnt nun eine Figur und steht besser.

B. Veränderung bei dem 12. Zuge des Schwarzen.

	Weiß		Schwarz.
Zug 12.	D 1. E 3.°	Zug 12.	D 8. E 7.
— 13.	F 4. D 6.°	— 13.	E 7. D 6.° (E 7. G 5) a)
— 14.	F 3. F 7.†	— 14.	E 8. D 8.
— 15.	F 7. G 8.°†	— 15.	D 8. G 7.
— 16.	G 8. H 8.°	— 16.	D 6. G 3.°
— 17.	E 1. D 2.		

Weiß hat nun eine gute Stellung.

a, Variante der Veränderung B.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 13.	F 4. C 6.°	Zug 13.	E 7. G 5.
— 14.	F 3. E 7.°†	— 14.	E 8. D 8.
— 15.	D 6. C 7.†		

C. Veränderung bei dem 12. Zuge des Schwarzen.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 12.	D 1. F 3.°	Zug 12.	G 8 F 6.
— 13.	E 4. E 5.	— 13.	D 6. E 5.
— 14.	D 4. E 5.°	— 14.	F 6. D 5.
— 15.	0 — 0	— 15.	C 8. E 6.

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 16.	F 3. H 5.	Zug 16.	H 8. G 7.
— 17.	F 4. G 5.	— 17.	D 8. D 7.
— 18.	C 3. E 4.	— 18.	G 7. E 5.°
— 19.	G 5. F 6.		

Weiß steht nun sehr gut.

D. Veränderung bei dem 10. Zuge des Schwarzen.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 10.	G 2. G 3.	Zug 10.	F 4. G 3.°
— 11.	C 4. F 7.°†	— 11.	E 8. F 7.°
— 12.	F 3. G 5.†	— 12.	F 7. E 7.
— 13.	D 1. H 5.	— 13.	H 8. F 6.
— 14.	H 5. F 7.†		

E. Veränderung bei dem 10. Zuge des Schwarzen.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 10.	G 2. G 3.	Zug 10.	D 8. F 6.
— 11.	G 3. F 4.°	— 11.	G 5. F 4.
— 12.	E 4. E 5.	— 12.	D 6. E 5.°
— 13.	C 3. E 4.	— 13.	E 6. E 7.
— 14.	F 3. G 5.		

Weiß hat nun ein besseres Spiel.

Gambit des Cunningham nach Saratt.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	E 2. E 4.	Zug 1.	E 7. E 5.
— 2.	F 2. F 4.	— 2.	E 5. F 4.
— 3.	G 1. F 3.	— 3.	F 8. E 7.
— 4.	F 1. C 4.	— 4.	E 1. H 4.†
— 5.	G 2. G 3.	— 5.	F 4. G 3.°
— 6.	0 — 0	— 6.	G 3. H 2.°†
— 7.	G 1. H 1.	— 7.	D 7. D 5.
— 8.	C 4. D 5.°	— 8.	G 8. F 6.
— 9.	D 5. B 3.	— 9.	F 6. E 4.°

Digitized by Google

—	9.	(D5.F7.) A.			
—	10.	D1.E2.	—	10.	D8.E7.
—	11.	B3.F7.†	—	11.	E8.F8.
—	12.	E2.H2.°	—	12.	E4.G3.
—	13.	H1.G2.	—	13.	G3.F1.°
—	14.	H2.H4.°	—	14.	E7.H4.°
—	15.	F3.H4.°	—	15.	F8.F7.
—	16.	G2.F1.°	—	16.	C8.H3.†

Weiß steht nun gut.

A. Veränderung bei dem 9. Zuge des Weißen.

Zug	9.	D5.F7.°†	Zug	9.	E8.F7.°
—	10.	F3.H4.°	—	10.	H8.F8.
—	11.	D2.D1.	—	11.	F7.G8.
—	12.	C1.G5.	—	12.	F6.E4.
—	13.	G5.D8.°	—	13.	F8.F1.†

Schwarz wird gewinnen.

Vertheidigung gegen Allgaier's Gambit.

		Weiß.			Schwarz.
Zug	1.	E2.E4.	Zug	1.	E7:E5.
—	2.	F2.F4.	—	2.	E5.F4.°
—	3.	G1.F3.	—	2.	G7.G5.
—	4.	H2.H4.	—	4.	G5.G4.
—	5.	F3.G5.	—	5.	H7.H6.
—	6.	G5.F7.°	—	6.	E8.F7.°
—	7.	D1.G4.°	—	7.	G8.F6.
—	8.	G4.F4.°	—	8.	F8.D6.
—	9.	F4.F2.	—	9.	F7.G7.
—	—	(F4.F3.) A.B.C.			
—	10.	D2.D3.	—	10.	H8.E8.
—	11.	F2.D2.	—	11.	D6.G3.†
—	—	(F1.E2.) a)	—	—	
—	—	(F2.E3.) b)			

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 12.	E 1. D 1.	Zug 12.	F 6. G 4.
— 13.	C 2. C 3.	— 13.	G 4. F 2.†
— 14.	D 1. C 2.	— 14.	D 8. F 6.
— 15.	H 1. G 1.	— 15.	G 3. H 2.

Nun wird Schwarz gewinnen.

a) auf F 1. E 2. ist die Folge

	Weiß.		Schwarz.
Zug 11.	F 1. E 2.	Zug 11.	F 5. E 4.°
— 12.	F 2. E 3.	— 12.	D 6. G 3.†
— 13.	E 1. D 1.	— 13.	E 4. F 2.

Schwarz gewinnt die Dame.

b) auf F 2. E 3 folge.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 11.	F 2. E 3.	Zug 11.	F 6. G 4.
— 12.	E 3. H 3.	— 12.	G 4. F 2.
— 13.	H 3. E 3.	— 13.	D 8. F 6.

Schwarz steht nun sehr gut.

A. Veränderung bei dem 9. Zuge des Weißen.

	Weiß.		Schwar.
Zug 9.	F 4. E 3.	Zug 9.	D 8. E 7.
— —	(F 4. F 5.) B		
— —	(F 4. E 3.) C		
— 10.	D 2. D 3.	— 10.	D 6. C 5.
— 11.	B 1. C 3.	— 11.	C 7. C 6.
— 12.	F 1. F 2.	— 12.	D 7. D 5.
— 13.	E 4. E 5.	— 13.	E 7. E 5.°
— —	(E 4. D 5.°)		
— 14.	H 1. F 1.	— 14.	C 5. D 6.
— 15.	C 1. F 4.	— 15.	E 5. F 4.°

Nun tauscht Schwarz die Dame und hat eine Figur vor

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
c) Zug 13.	E 4. D 5.	Zug 13.	C 8. G 4.

Schwarz wird nun leicht gewinnen.

B. Variante beim 9. Zuge des Weißen.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 9.	F 4. F 5.	Zug 9.	D 6. G 3.†
— 10.	E 1. D 1.	— 10.	D 7. D 5.

Weiß verliert die Dame.

C. Variante bei dem 9. Zuge des Weißen.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 9.	F 4. E 3.	Zug 9.	F 6. E 4.
— 10.	F 1. C 4.†	— 10.	E 7. G 7.

Schwarz gewinnt.

Allgaier's Gambit nach neuer Art.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	E 2. E 4.	Zug 1.	E 7. E 5.
— 2.	F 2. F 4.	— 2.	E 5. F 4.°
— 3.	G 1. F 3.	— 3.	G 7. G 5.
— 4.	H 2. H 4.	— 4.	G 5. G 4.
— 5.	F 3. G 5.	— 5.	H 7. H 6.
— 6.	G 5. F 7.	— 6.	E 8. F 7.°
— 7.	F 1. C 4.†	— 7.	D 7. D 5.
— 8.	C 4. D 5.†	— 8.	F 7. E 8.
— 9.	D 2. D 4.	— 9.	G 8. F 6. (F 4. F 3.) A
— 10.	B 1. C 3.	— 10.	C 7. C 6.
— 11.	D 5. B 3.	— 11.	F 6. H 5.
— 12.	D 1. D 3.		

Kann Weiß in den folgenden Zügen E 4. E 5 und dann D 3. G 6.† ziehen, so wird er gewinnen.

Digitized by Google

A. Veränderung bei dem 9. Zuge des Schwarzen.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 9.	D2. D4.	Zug 9.	F4. F3.
— 10.	G2. F3.°	— 10.	F8. E7.
— 11.	0 — 0	— 11.	G4. G3.
— —	F3. F4. a		
— 12.	F3. F4.	— 12.	H6. H5.
— 13.	B1. C3.	— 13.	E7. B4.
— 14.	D1. E2.	— 14.	D8. B4.°
— 15.	C1. E3.	— 15.	G8. H6.
— 16.	C3. B5.	— 16.	B4. A5.

So vortheilhaft der Schwarze zu stehen scheint, so wird er doch das Spiel verlieren, wenn er nicht sehr gut spielt.

a) Variante bei dem 11. Zuge des Weißen.

Zug 11.	F3. F4.	Zug 11.	E7. H4.°†
— 12.	E1. F1.°	— 12.	G8. F6.
— 13.	H1. H4.°	— 13.	F6. D5.°
— 14.	H4. G4.°	— 14.	C8. G4.°
— 15.	D1 G4.°	— 15.	D5. E7.

Schwarz muß sehr vorsichtig weiter spielen, sonst ist er verloren.

Gambit nach Philidor mit Veränderung von M. W.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	E2. E4.	Zug 1.	E7. E5.
— 2.	F2. F4.	— 2.	E5. F4.°
— 3.	G1. F3.	— 3.	G7. G5.
— 4.	H2. H4.	— 4.	G5. G4.
— 5.	F3. E4.	— 5.	D7. D6. a)
— 6.	E5. G4.°	— 6.	F8. E7.
— 7.	F1. C4.	— 7.	E7. H4.†
— —	(G4. F2.) A		

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 7.	(D 1. F 3.) B)		
— —	(D 2. D 4.) C)		
— 8.	E 1. F 1.	Zug 8.	D 8. G 5. (H 7. H 5.) b)
— 9.	G 4. H 2.	— 9.	H 4. G 3.
— 10.	D 2. D 4.	— 10.	B 8. C 6.
— 11.	B 1. C 3.	— 11.	G 3. H 2.°
— 12.	E 1. H 2.	— 12.	G 5. G 3.
— 13.	D 1. H 5.		

Weiß steht nun sehr gut.

a) Dieser Zug ist von M. W. anstatt H 7 H 5 angegeben.

	Weiß.		Schwarz.
b) Zug 8.	E 1. F 1.	Zug 8.	H 7. H 5.
— 9.	G 4. H 2.	— 9.	G 8. F 6.
— 10.	B 1. C 3.	— 10.	B 8. C 6.
— 11.	D 2. D 4.	— 11.	H 4. G 3.

Schwarz steht nun etwas vortheilhafter.

A. Veränderung bei dem 7. Zuge des Weißen.

	Weiß		Schwarz.
Zug 7.	G 4. F 2.	Zug 7.	E 7. H 4.
— 8.	D 1. F 3.	— 8.	D 8. G 5.
— 9.	D 2. D 4.	— 9.	B 8. C 6.
— 10.	F 3. F 4.°	— 10.	G 5. F 4.°
— 11.	C 1. F 4.°	— 11.	H 4. F 2.°†
— 12.	E 1. F 2.°	— 11,	G 6. D 4.

Schwarz steht besser.

B. Veränderung bei dem 7. Zuge des Weißen.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 7.	D 1. F 3.	Zug 7.	B 7. H 4.†
8.	E 1. D 1.	— 8.	D 8. G 5.

Digitized by Google

Zug.	9.	G4. F2.	Zug	9.	B8. C6.
—	10.	F2. H3.	—	10.	C8. H3.°
—	11.	F3. H3.°			

Die Partie steht ziemlich gleich.

C. Veränderung bei den 7. Zug des Weißen.

		Weiß.			Schwarz.
Zug.	7.	D2. D4.	Zug	7.	E7. H4.†
—	8.	G4. F2.	—	8.	D8. G5.
—	9.	D1. F3.	—	9.	B8. C6.
—	10.	C2. C3.	—	10.	H4. G3.
—	11.	F1. C4.	—	11.	G8. F6.
—	12.	E1. E2.	—	12.	F6. G4.
—	13.	F3. G3.			

Weiß gewinnt.

Mailänder Gambit.

		Weiß.			Schwarz.
Zug.	1.	E2. E4.	Zug	1.	E7. E5.
—	2.	F2. F4.	—	2.	E5. F4.°
—	3.	G1. F3.	—	3.	G7. G5.
—	4.	F1. C4.	—	4.	G5. G4.
—	5.	D2. D4. a)	—	5.	G4. F3.°
—	6.	D1. F3.°			

a) Dieser Zug gibt der Partie den Namen Mailänder Gambit, zum Unterschied des Gambit Muzio, bei welchem in 5. Zug rochirt wird.

Erste Vertheidigung.

		Weiß.			Schwarz.
Zug.	6.		Zug	6.	D8. F6.
—	7.	E4. E5.	—	7.	E6. B6.
—	8.	C2. C3.	—	8.	F8. H6.

Digitized by Google

	Weiß.	Schwarz.
Zug 9.	C1. F4.	H6. F4.°
— 10.	F3. F4.o	B6. G6.
— 11.	o—o	G8. H6.
— 12.	F1. F3.	H8. G8.
— 13.	F3. G3.	G6. H5. b)
— 14.	G3. G8.°†	H6. G. 8.°
— 15.	B1. D2.	B8. C6.
— 16.	A1. F1.	G8. H6.
— 17.	D2. E4.	H5. G6. (E8. F8.) A.
— 18.	F1. F3.	C6. D8.
— 19.	E3. G3.	G6. C6. c)
— 20.	E4. F6.†	E8. E7.
— 21.	F4. H6.°	C6. C4.°
— 22.	G3. G8.	E7. E6.
— 23.	H6. H3.†	E6. E7.
— 24.	G8. E8†	

b) Dieses ist der beste Zug.

c) Wenn er die Dame auf F 5 zieht, so nimmt Weis den Springer H 6 und droht matt.

A. Variante der ersten Vertheidigung.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 17.		E8. F8.
— 18.	F1. F3.	C6 D8.
— 19.	E4. F6.	H5. G6.
— 20.	F3. G3.	G6. B1.†
— 21.	C4. F1.	H6. F5.
— 22.	G3. G8.†	F8. E7.
— 23.	G8. E8.†	

Digitized by Google

Zweite Vertheidigung.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 6.		Zug 6.	F8. H6.
— 7.	o—o	— 7.	D7. D6.
— 8.	C1. F4.o	— 8.	H6. F4.°
— 9.	G4. F7.o†	— 9.	E8. F7.°
— 10.	F3. F4.o	— 10.	F7. G6.
— 11.	F4. F7.†	— 11.	G6. H6.
— 12.	B1. C3.	— 12.	D8. E7.
— 13.	F7. F4.†	— 13.	H6. G6.
— 14.	C3. D5.	— 14.	E7. G5. (E7. D7.) A.
— 15.	F4. F7.†	— 15.	G6. H6.
— 16.	F7. F8.†	— 16.	H6. H5.
— 17.	D5. F4.†	— 17.	H5. H4.
— 18.	G2. G3.†	— 18.	H4. G4.
— 19.	F8. C8.° a)		

a) Schwarz wird bald matt.

A. Variante der zweiten Vertheidigung.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 14.		Zug 14.	E7. D7.
— 15.	F. 1. F3.	— 15.	H7. H5.
— 16.	F3. G3.†	— 16.	G6. H7.
— 17.	G3. G8.°	— 17.	H8. G8.°
— 18.	D5. F6.† a)		

a) Weiß gewinnt nun die Dame.

Dritte Vertheidigung.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 6.		Zug 6.	D7. D6.
— 7.	C1. F4.°	— 7.	C8. E6.

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 8.	C 4. E 6.°	Zug 8.	F 7. E 6.°
— 9.	o—o	— 9.	E 8. D 7.
— 10.	F 4. G 5. a)	— 10.	F 8. E 7. (D 8. G 5.°) A.
— 11.	F 3. F 7.	— 11.	D 8. E 8.
— 12.	F 7. G 7.	— 12.	E 8. G 6.
— 13.	G 7. H 8.°		

Weiß hat ein gutes Spiel.

a) Dieß ist ein entscheidender Zug.

A. Variante der dritten Vertheidigung.

	Weiß		Schwarz.
Zug 10.		Zug 10.	D 8. G 5.°
— 11.	F 3. F 8.°	— 11.	D 7. C 6. a)
— 12.	F 6. E 8.† b)	— 12.	C 6. B. 6.
— 13.	B 1. C 3.	— 13.	C 7. C 6. c)
— 14.	E 8. E 6.°	— 14.	G 5. G 6.
— 15.	E 6. B 3.†	— 15.	B 6. A 6.
— 16.	F 1. F 7. d)	— 16.	B 7. B 5.
— 17.	A a. A 4.	— 17.	A 6. B 6.
— 18.	C 3. D 5.†		

Schwarz wird nun bald matt.

a) Schwarz sucht durch diesen Zug den Angriffen auszuweichen.

b) Um den Zug B 7. B 6 zu verhüthen.

c) Um die weiße Dame zu sperren.

d) Dieser Zug entscheidet.

Vierte Vertheidigung.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 6.		Zug 6.	B 8. C 6.
— 7.	C 2. C 3.	— 7.	D 8. F 6.

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 8.	E 4. E 5.	Zug 8.	F 6. F 5.
— 9.	C 4. D 3.	— 9.	F 5. F 6.
— 10.	o—o	— 10.	D 7. D 5.
— 11.	E 5. D 6.°	— 11.	E 6. D 6.°
— 12.	C 1. F 4.°	— 12.	D 6. D 7.°,
— 13.	B 1. A 3.	— 13.	F 8. A 3.°
— 14.	B 2. A 3.°	— 14.	D 7. G 4. a)
— 15.	A 1. E 1.†	— 15.	E 8. D 8. (G 8. E 7.) A.
— 16.	F 4. G 5.†	— 16.	G 4. G 5.°
— 17.	E 1. E 8.†	— 17.	D 8. E 8.°
— 18.	F 3. F 7.°†	— 18.	E 8. D 8.
— 19.	F 7. F 8.†	— 19.	D 8. D 7.
— 20.	D 3. F 5.†	— 20.	G 5. F 5.°
— 21.	F 8. F 5.°†	— 21.	D 7. D 6.
— 22.	F 5. C 5.†	— 22.	D 6. D 7.
— 23.	C 5. D 5.†	— 23.	D 7. E 7.

Nun wird Weiß leicht gewinnen.

a) Schwarz will rochiren.

A. Variante der vierten Vertheidigung.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 15.		Zug 15.	G 8. E 7.
— 16.	F 3. G 4.°	— 16.	C 6. G 4.°
— 17.	D 4. D 5.	— 17.	C 6. D 8.
— 18.	F 4. G 5.		

Weiß hat seine Figur zurück und eine gute Stellung.

Digitized by Google

Dritter Abschnitt.

Mehrere Ausforderungs-Partieen.

Ausforderungs-Partie, gespielt zwischen dem Amsterdamer und Rotterdamer Schachklub im Jahre 1824. Amsterdam hatte die Weißen und den ersten Zug.

	Weiß.		Schwarz.
Zug. 1.	E 2. E 3.	— 1.	E 7. E 5.
— 2.	C 2. C 4.	— 2.	C 7. C 5.
— 3.	B 1. C 3.	— 3.	B 8. C 6.
— 4.	B 2. B 3.	— 4.	G 8. F 3.
— 5.	C 1. B 2.	— 5.	D 7. D 6.
— 6.	G 1. F 3.	— 6.	C 8. F 5.
— 7.	F 3. H 4.	— 7.	D 8. D 7.
— 8.	D 2. D 3.	— 8.	F 8. E 7.
— 9.	F 1. E 2.	— 9.	F 5. E 6.
— 10.	H 4. F 3.	— 10.	A 7. A 6.
— 11.	o—o	— 11.	o—o g 8.
— 12.	E 3. E 4.	— 12.	C 6. A 7.
— 13.	F 3. D 2.	— 13.	A 8. B 8.
— 14.	F 2. F 4.	— 14.	F 6. G 4.

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 15.	E2.G4.°	— 15.	E6.G4.
— 16.	D1.E1.	— 16.	F7.F5.
— 17.	E4.E5.°	— 17.	D6.E5.°
— 18.	C3.D5.	— 18.	E7.D6.
— 19.	H2.H3.	— 19.	G4 H5.
— 20.	E4.F5.°	— 20.	H5.F7.
— 21.	D2.E4.	— 21.	F7 D5.°
— 22.	C4.D5.	— 22.	B8.E.8.
— 23.	F5.F6.*	— 23.	A7.C8.
— 24.	E1.H4.	— 24.	G8.H8.
— 25.	F1.F3.	— 25.	F8.F7.
— 26.	A1.F1.	— 26.	G7.G6.
— 27.	B2.C1.	— 27.	C8.B6.
— 28.	C1.H6.	— 28.	D6.F8.
— 29.	H6.G7.†	— 29.	F8.G7.°
— 30.	F6.G7.†	— 30.	F7.G7.°
— 31.	F3.F8.†	— 31.	E8.F8.°
— 32.	F1.F8.†	— 32.	G7.G8.
— 33.	F8.G8.°	— 33.	H8.G8.°
— 34.	E4.F6.†		

Schwarz gab nun die Partie verloren.

Ausforderungs-Partie, gespielt zwischen dem Pariser und Londoner Schachklub im Jahre 1834. Der Londoner Klub hatte die schwarzen Steine und den Anzug.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	E7.E5.	— 1.	E2.E3.
— 2.	D7.D5.	— 2.	D2.D4.
— 3.	E5.D4.°	— 3.	E3.D4.°
— 4.	G8.F6.	— 4.	G1.F3.
— 5.	F8.D6.	— 5.	C2.C4.

Digitized by Google

		Weiß.		Schwarz.
Zug	6.	D8. E7. † a)	6.	F1. E2.
—	7.	D5. C4.° —	7.	9 — 9
—	8.	C8. E6. b) —	8.	F1. E1.
—	9	D6. B4. c) —	9.	B1. C3.
—	10.	F6. D5. d) —	10.	E2. C4.°
—	11.	B4 C3.° e) —	11.	B2. C3.°
—	12.	C7. C6. f) —	12.	C4. D5.°
—	13.	C6, D5,° —	13.	C3. C4.
—	14.	E7. D6. g) —	14.	D1. B3.
—	15.	9 — 9 —	15.	C1. A6.
—	16.	D6. B6. —	16.	B3. B6.°
—	17.	A7. B6. —	17.	A3. F8.
—	18.	G8. F8.° —	18.	F3. G5.
—	19.	D5. C4.° —	19.	G5. E6.°
—	20.	F7. E6,° —	20.	E1. E6.°
—	21.	B8. D7. —	21.	A1. E1.
—	22.	B6. B5. —	22.	E6. D6.
—	23.	A8. A2. h) —	23.	D6. D7.°
—	24.	B5. B4. —	24.	D7. B7.°
—	25.	B4. B3. —	25.	D4. D5.
—	26.	B3. B2. —	26.	D5. D6.
—	27.	A2. A1. —	27.	G1. F1.

In dieser Stellung hat der Londoner Klub die Partie verloren gegeben.

a) Dieser Zug des Schwarzen ist ein Fehler; die Stellung der Königin vor dem Könige ist gefährlich.

b) Durch diesen Zug wollen die Schwarzen den Bauer vertheidigen, welcher den Gambitbauer der Dame genommen hat, diese Vertheidigung ist sehr gefährlich; sie hätten besser gethan diesen Bauer Preis zu geben und zu rochiren.

Digitized by Google

c) Dieser Zug hilft dem Weißen das Spiel eröffnen.

d) Durch diesen Zug hoffen die Schwarzen, entweder einen Bauer zu gewinnen, oder den Weißen zu einen Vertheidigungszug zu zwingen, aber sie irren sich, wie die Folge zeigt.

e) Hätten die Schwarzen den Springer mit ihrem Springer genommen, so dürften die Weißen nicht zurück nehmen; sondern müßten ihre Dame auf C 3. spielen, wodurch sie ihren Bauer zurück erhalten und eine gute Stellung bekommen.

f) Würden die Schwarzen den Bauer mit ihrem Springer genommen haben, so würden die Weißen durch den Zug der Dame auf C 3. einen Stein genommen haben.

g) Bei diesem Zuge sieht man deutlich, wie gefährlich es war, die Dame vor den König zu stellen.

h) Die Schwarzen opfern ihren Springer für einen Bauer.. Sie glauben dadurch einen Bauer zur Dame bringen zu können.

Aufforderungs-Partien

gespielt zwischen dem Edinburger und Londoner Schachklub im Jahre 1825.

Im Jahre 1821 bildeten mehrere Schachfreunde in Paris einen Schachklub, welcher sich im café de la Regence versammelte. M. Deschapelles, erster Schachspieler in Frankreich, war dessen Präsident und M. De la Bourdonnais dessen Sekretair. Dieser Klub sandte eine Ausforderung nach London, sie wurde aber durch einige eingetretene Umstände rückgängig. Da einigten sich der Londoner und Edinburger Klub um einige Partien zu spielen. Der Londoner Klub hat mit den weißen Stücken den ersten Zug.

Digitized by Google

Zug		Weiß		Schwarz
	1.	E2. E4.	1.	E7. E5.
—	2.	G1. F3.	2.	B8. C6.
—	3.	D2. D4.	3.	E5. D4.°
—	4.	F1. C4.	4.	F8. C5.
—	5.	C2. C3.	5.	D8. E7.
—	6.	o—o	6.	D4. C3.°
—	7.	B1. C3.	7.	D7. D6.
—	8.	C3. D5.	8.	E7. D7.
—	9.	B2. B4.	9.	C6. B4.°
—	10.	D5. B4.°	10.	C5. B4.°
—	11.	F3. G5.	11.	G8. H6.
—	12.	C1. B2.	12.	E8. F8.
—	13.	D1. B3.	13.	D7. E7.
—	14.	G5. F7.°	14.	H6. F7.°
—	15.	B3. B4.°	15.	F7. E5.
—	16.	F2. F4.	16.	E5. C4.°
—	17.	B4. C4.°	17.	E7. F7.
—	18.	C4. C3.	18.	C8. E6.
—	19.	F4. F5.	19.	E6. C4.
—	20.	F1. F4.	20.	B7. B5.
—	21.	E4. E5.	21.	D6. E5.°
—	22.	C3. E5.°	22.	H7. H6.
—	23.	A1. E1.	23.	H8. H7.
—	24.	F5. F6.	24.	G7. G5.
—	25.	F4. F5.	25.	A7. A5.
—	26.	E5. C5.†	26.	F8. G8.
—	27.	F5. G5.°†	27.	H6. G5.°
—	28.	C5. G5.°†	28.	G8. F8.
—	29.	B2. D4.	29.	C4. E6.
—	30.	G5. C5.†	30.	F8. G8.
—	31.	C5. G5.†	31.	G8. F8.

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 32.	D 4. C 5.†	— 32.	F 8. E 8.
— 33.	G 5. D 5.	— 33.	A 8. A 6.
— 34.	D 5. B 7.	— 34.	F 7. H 5.
— 35.	F 6. F 7.†	— 35.	E 8. F 7.°
— 36.	E 1. F 1.†	— 36.	F 7. G 6.
— 37.	B 7. E 4.†	— 37.	E 6. F 5.
— 38.	E 4. E 8.†	— 38.	H 7. F 7.
— 39.	E 8. G 8.	— 39.	G 6. F 6.
— 40.	G 2. G 4.	— 40.	A 6. A 8.
— 41.	G 8. A 8.°	— 41.	H 5. G 4.°
— 42.	G 1. H 1.	— 42.	F 7. D 7.
— 43.	C 5. A 3.	— 43.	E 6. F 7.
— 44.	A 8. C 6.	— 44.	D 7. D 1.
— 45.	C 6. B 5.	— 45.	G 4. E 4.†
— 46.	H 1. G 1.	— 46.	F 7. G 6.
— 47.	B 5. B 2.	— 47.	E 4. G 4.†
— 48.	B 2. G 2.†	— 48.	G 4. G 2.°
— 49.	G 1. G 2.	— 49.	F 5. H 3.†
— 50.	G 2. H 3.°	— 50.	D 1. F 1.°
— 51.	H 3. E 7.	— 51.	A 5. A 4.
— 52.	A 2. A 3.	— 52.	F 1. F 5.

London gab in dieser Stellung das Spiel verloren.

Partie gespielt im Jahre 1825 zwischen M. W. und M. L.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	E 2. E 4.	— 1.	E 7. E 5.
— 2.	F 2. F 4.	— 2.	D 7. D 6.
— 3.	G 1. F 3.	— 3.	C 8. G 4.
— 4.	F 1. C 4.	— 4.	G 8. F 6.
— 5.	C 2. C 3.	— 5.	G 4. F 3.
— 6.	D 1. F 3.	— 6.	B 8. C 6.

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 7.	c—c	— 7.	E5. F4.°
— 8.	D2. D4.	— 8.	G7. G8.
— 9.	C1. F4.	— 9.	G5. F4.°
— 10.	F3. F4.	— 10	F8. E7.
— 11.	E4. E5.	— 11.	D6. E5.°
— 12.	D4. E5.°	— 12.	D8. D7.
— 13.	E5 F6.	— 13.	E7. C5.†
— 14.	G1. H1.	— 14.	c o C8.
— 15.	B2. B4.	— 15.	C5. D6.
— 16.	F4. F2.	— 16.	C8. B8.
— 17.	B1. A3.	— 17.	H8. G8.
— 18.	F2. F5.	— 18.	D7. F5.°
— 19.	F1. F5.°	— 19.	C6. E5.
— 20.	A1. E1.	— 20.	G8. G4.
— 21.	C4. B3.	— 21.	E5. D3.
— 22.	E1. F1.	— 22.	G4. H4.
— 23.	H2. H3.	— 23.	D3. E5.
— 24.	A3. B5.	— 24.	A7. A6.
— 25.	B5. D6.	— 25.	C7. D6.°
— 26.	F1. D1.	— 26.	B8. C7.
— 27.	B3. D5.	— 27.	D8. G8.
— 28.	D1. D4.	— 28.	H4. H6.
— 29.	A2. A4.	— 29.	G8, G6.
— 30.	D4. F4.	— 30.	G6. G3.
— 31.	D5. F3.	— 31.	E5. F3.°
— 32.	F4. F3.	— 32.	G3. F3.°
— 33.	F5. F3.	— 33.	C7. D7.
— 34.	H1. H2.	— 34.	D7. E6.
— 35.	H2. G3.	— 35.	H6. F6.°
— 36.	F3. F6.°	— 36.	E6. F6.°
— 37.	G3. F4.	— 37.	D6. D5.

Digitized by Google

Weiß.		Schwarz.	
38.	A 4. A 5.	— 38.	H 7. H 6.
39.	G 2. G 3.	— 39.	F 6. E 6.
40.	H 3. H 4.	— 40.	F 7. F 5.
41.	F 4. E 3.	— 41.	E 6. E 5.
42.	H 4. H 5.	— 42.	E 5. E 6.
43.	E 3. D 4.	— 43.	E 6. D 6.
44.	C 3. C 4.	— 44.	D 5. C 4.
45.	D 4. C 4.	— 45.	D 6. C 6.
46.	C 4. D 4.	— 46.	C 6. B 5.
47.	D 4. C 3.	— 47.	B 7. B 6.
48.	A 5. B 6.	— 48.	B 5. B 6.
49.	C 3. B 3.	— 49.	B 6. B 5.
50.	B 3. C 3.	— 50.	B 5. A 4.
51.	C 3. C 4.	— 51.	A 4. A 3.
52.	B 4. B 5.	— 52.	A 6. B 5.†
53.	C 4. B 5.	— 53.	H 3. B 3.
54.	B 5. C 6.	— 54.	B 3. C 3.
55.	C 5. D 5.		

In dieser Stellung hat Weiß gewonnen.

Eine Schach-Partie gespielt von M. de Jouy und M. De la Bourdonnais. Letzterer hatte dem Brete den Rücken zugewendet.

Philidor gab in London Soirées für eine Guinee Eintritt, wenn er mit dem Rücken gegen das Schachbret gewendet spielte; seitdem hatte sich kein Schachspieler gefunden, welcher eben so gespielt hätte.

Diese Kunstäusserung ist glücklicherweise durch M. De la Bourdonnais im Winter 1836 zu Paris erneuert worden.

Die zwei Spieler waren M. De la Bourdonnais und M. de Jouy, Mitglied der Französischen Akademie,

Digitized by Google

die Zeugen und Kampfrichter waren M. M. Le vicomte de Vanfrolant, Lécrivain, comte de Richebourg, général Duchaffault, Baron de Pogogeeff.

Der Baron du Mesnil machte den Mittelsmann, er zeigte die von M. Jouy gemachten Züge M. De la Bourdonnais an, welcher mit dem Rücken gegen das Schachbret gewendet saß, und seine Augen gegen einen Winkel des Saals gerichtet hatte.

Die Partie dauerte nicht länger als eine gewöhnliche und war in 30 Zügen beendigt. M. De la Bourdonnais zeigte seine Züge so schnell an, als wenn er das Schachbret gesehen hätte.

M. Jouy hatte das weiße Spiel und den Anzug.

	Weiß.		Schwarz.
Zug. 1.	E 2. E 4.	— 1.	E. 7. E 5.
— 2.	D 2. D 4.	— 2.	E 5. D 4.°
— 3.	D 1. D 4.	— 3.	B 8. C 6.
— 4.	D 4. D 3.	— 4.	G 5. F 6.
— 5.	F 2. F 3.	— 5.	F 8. C 5.
— 6.	C 1. E 3.	— 6.	D 8. E 7.
— 7.	F 1. E 2.	— 7.	0—0
— 8.	B 1. C 3.	— 8.	C 6 E 5.
— 9.	D 3. D 2.	— 9.	C 5. E 3.
— 10.	D 2. E 3.	— 10.	D 7. D 6.
— 11.	0—0	— 11.	C 8. E 6.
— 12.	B 2. B 3.	— 12.	A 7. A 5.
— 13.	C 3. A 4.	— 13.	B 7. B 5. a)
— 14.	E 2. B 5.	— 14.	F 8. B 8.
— 15.	C 2. C 4. b)	— 15.	C 7. C 6.
— 16.	A 4. B 6.	— 16.	C 6. B 5.
— 17.	B 6. A 8.	— 17.	B 8. A 8.
— 18.	C 4. B 5.	— 18.	A 5. A 4.

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 19.	C 1. B 2.	— 19.	A 4. B 3.
— 20.	A 2. B 3.	— 20.	D 6. D 5.
— 21.	D 1. A 1.	— 21.	A 8. A 1.
— 22.	B 2. A 1.°	— 22.	E 7. A 3.†
— 23.	A 1. B 1.	— 23.	D 5. E 4.°
— 24.	B 1. C 2.	— 24.	A 3. A 2.†
— 25.	C 2. D 1.	— 25.	E 6. B 3.†
— 26.	D 1. E 1.	— 26.	E 5. D 3.†
— 27.	E 1. F 1.	— 27.	A 2. B 1.†
— 28.	F 1. E 2.	— 28.	B 1. E 1.†

a) Schwarz opfert diesen Bauer, um den feindlichen König zu entblößen.

b) Durch diesen Zug verliert Weiß einen Stein.

Ein Spiel Philidor's ohne das Schachbret zu sehen.

Philidor spielte mit den schwarzen Steinen.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	E 2. E 4.	— 1.	C 7. C 5.
— 2.	F 1. C 4.	— 2.	E 7. E 6.
— 3.	D 1. E 2.	— 3.	B 8. C 6.
— 4.	C 2. C 3.	— 4.	A 7. A 6.
— 5.	A 2. A 4.	— 5.	B 7. B 6.
— 6.	F 2. F 4.	— 6.	D 7. D 6.
— 7.	G 1. F 3.	— 7.	G 8. E 7.
— 8.	C 4. A 2.	— 8.	G 7. G 6.
— 9.	D 2. D 3.	— 9.	F 8. G 7.
— 10.	C 1. E 3.	— 10.	D 6. D 5.
— 11.	B 1. D 2.	— 11.	o — o
— 12.	o o g 1.	— 12.	F 7. F 5.
— 13.	E 4. E 5.	— 13.	H 7. H 6.
— 14.	D 3. D 4.	— 14.	C 5. C 4.

Digitized by Google

Zug	15.	B 2. B 4.	—	15. B 6. B 5.
—	16.	A 2. B 1.	—	16. C 8. D 7.
—	17.	B 1. C 2.	—	17. D 8. C 7.
—	18.	H 2. H 3.	—	18. G 8. H 7.
—	19.	G 1. H 2.	—	19. C 6. A 7.
—	20.	G 2. G 4.	—	20. B 5. A 4.°
—	21.	C 2. A 4.°	—	21. A 7. B 5.
—	22.	A 4. B 5.	—	22. D 7. B 5.°
—	23.	F 1. G 1.	—	23. F 8. G 8.
—	24.	G 1. G 3.	—	24. A 6. A 5.
—	25.	B 4. A 5.	—	25. A 8. A 5.°
—	26.	G 3. G 1.	—	26. G 8. A 8.
—	27.	A 1. A 5.°	—	27. C 7. A 5.°
—	28.	G 1. C 1.	—	28. A 5. A 3.
—	29.	D 2. F 1.	—	29. A 3. B 3.
—	30.	E 2. D 1.	—	30. A 8. A 2. †
—	31.	E 3. D 2.	—	31. B 3. D 1.°
—	32.	C 1. D 1.°	—	32. B 5. A 4.
—	33.	D 1. B 1.	—	33. A 4. B 3.
—	34.	H 2. G 3.	—	34. E 7. C 6.
—	35.	F 1. E 3.	—	35. G 7. F 8.
—	36.	D 2. C 1.	—	36. F 8. A 3.
—	37.	H 3. H 4.	—	37. A 3. C 1.°
—	38.	B 1. C 1.	—	38. C 6. E 7.
—	39.	H 4. H 5.	—	39. A 2. E 2.
—	40.	C 1. E 1.	—	40. E 2. E 1.
—	41.	F 3. E 1.°	—	41. F 5. G 4.°
—	42.	G 3. G 4.°	—	42. E 7. F 5.
—	43.	E 3. F 5.	—	43. G 6. F 5.°
—	44.	G 4. G 3.	—	44. B 3. D 1.
—	45.	E 1. F 3.	—	45. D 1. F 3.
—	46.	G 3. E 3.°	—	46. H 7. G 7.

Digitized by Google

	Weiß		Schwarz.
Zug 47.	F 3. E 3.	— 47.	G 7. F 7.
— 48.	E 3. D 2.	— 48.	F 7. E 7.
— 49.	D 2. C 2.	— 49.	E 7. D 7.
— 50.	C 2. B 2.	— 50.	D 7. C 6.
— 51.	B 2. A 3.	— 51.	C 6, B 5.

In dieser Stellung ist die Partie remise.

Partie gespielt im Jahre 1834 zu London zwischen **M. De la Bourdonnais** und **M. Macdonell.** Ersterer hatte den Anzug.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	E 2. E 4.	— 1.	E 7. E 5.
— 2.	F 2. F 4.	— 2.	E 5. F 4.°
— 3.	G 1. F 3.	— 3.	G 7. G 5.
— 4.	F 1. C 4.	— 4.	F 8. G 7.
— 5.	D 2. D 4.	— 5.	D 7. D 6.
— 6.	H 2. H 4.	— 6.	H 7. H 6.
— 7.	C 2. C 3.	— 7.	B 8. C 6.
— 8.	H 4. G 5.°	— 8.	H 6. G 5.°
— 9.	H 1. H 8.	— 9.	G 7. H 8.°
— 10.	D 1. E 2.	— 10.	D 8. E 7.
— 11.	B 1. A 3.	— 11.	C 8. G 4.
— 12.	C 1. D 2.	— 12.	o - o c 8.
— 13.	o—o c 1.	— 13.	G 8. F 6.
— 14.	C 4. D 3.	— 14.	D 8. E 8.
— 15.	D 1. E 1.	— 15.	F 6. H 5.
— 16.	E 2. F 2.	— 16.	G 4, F 3.°
— 17.	G 2. F 3.	— 17.	A 7. A 6.
— 18.	D 3. C 2.	— 18.	H 5. G 3.
— 19.	C 2. A 4.	— 19.	H 8. G 7. a)
— 20.	D 4. D 5.	— 20.	C 6. B 8.

Digitized by Google

Aug	21.	A 4 E 8.	— 21.	E 7. E 8.°
—	22.	F 2. G 2.	— 22.	E 8. H 8.
—	23.	E 1. D 1.	— 23.	F 7. F 5.
—	24.	D 2. E 1.	— 24.	G 7. E 5.
—	25.	E 4. F 5.°	— 25.	H 8. H 7.
—	26.	A 3. C 4.	— 26.	H 7. F 5.°
—	27.	C 4. E 5.	— 27.	F 5. E 5.°
—	28.	E 1. G 3.	— 28.	F 4. G 3.°
—	29.	D 1. G 1.	— 29.	E 5. D 5.°
—	30.	G 2. G 3.	— 30.	B 7. B 6.
—	31.	G 3. G 4.†	— 31.	B 8. D 7.
—	32.	G 1. D 1.	— 32.	D 5. E 5.
—	33.	D 1. G 1.	— 33.	E 5. E 3.†
—	34.	C 1. B 1.	— 34.	C 7. C 6.
—	35.	G 1. H 1.	— 35.	C 8. C 7.
—	36.	A 2. A 3.	— 36.	B 6. B 5.
—	37.	B 1. A 2.	— 37.	E 3. E 8.
—	38.	G 4. F 5.	— 38.	E 8. E 2.
—	39.	F 5. G 5.	— 39.	E 2. F 3.°
—	40.	H 1. H 6.	— 40.	F 3. E 4.
—	41.	G 5. G 8.	— 41.	E 4. E 2.
—	42.	H 6. H 8.	— 42.	C 7. B 6.
—	43.	H 8. H 7. b)	— 43.	B 6. C 7.
—	44.	G 8. F 7.	— 44.	C 7. B 6.
—	45.	H 7. G 7.	— 45.	E 2. E 4.
—	46.	F 7. F 2.†	— 46.	D 7. C 5.
—	47.	G 7. G 1.	— 47.	E 4. C 4.†
—	48.	A 2. A 1.	— 48.	A 6. A 5.
—	49.	G 1. D 1.	— 49.	B 6. C 7.
—	50.	F 2. F 6.	— 50.	C 5. B 7.
—	51.	D 1. G 1.	— 51.	C 6. C 5.
—	52.	G 1. G 7.†	— 52.	C 7. B 6.

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 53.	F6. F7.	— 53.	C4. E4.
— 54.	A1. A2.	— 54.	A5 A4.
— 55.	C7. G8.	— 55.	E4. C6.
— 56.	F7. E6.	— 56.	C6. F3.
— 57.	G8. C8.	— 57.	F3. H1.
— 58.	E6. F7.	— 58.	B6. A7.
— 59.	C3. C4.	— 59.	H1. H3.
— 60.	C8. C7.	— 60.	H3. B3.
— 61.	A2. B1.	— 61.	B5. C4.°
— 62.	F7. D5.	— 62.	B3. B6.
— 63.	D5. C6.	— 63.	B6. C6.
— 64.	C7. C6.°	— 64.	D6. D5.
— 65.	B1. C2.	— 65.	D5. D4.
— 66.	C2. D1.	— 66.	A7. B8.
— 67.	C6. A6.	— 67.	B8. C7.
— 68.	A6. A4.	— 68.	B7. D6.
— 69.	A4. A6.	— 69.	D6. E4.
— 70.	D1. C2.	— 70.	E4. D6.
— 71.	A3. A4.	— 71.	D6. C8.
— 72.	A4. A5.	— 72.	C1. B7.
— 73.	A6. F6.	— 73.	C8. A7.
— 74.	B2. B3. c)	— 74.	C4. C3.
— 75.	B3. B4.	— 75.	C5. B4.°
— 76.	F6. B6.†	— 76.	B7. C7.
— 77.	B6. B4.°	— 77.	A7. C6.
— 78.	B4. B5.	— 78.	C6. A7.
— 79.	B5. B1.	— 79.	C7. C6.
— 80.	A5. A6.	— 80.	A7. C8.
— 81.	C2. D3. d)	— 81.	C6. C7.
— 82.	D3. D4.	— 82.	C3. C2.

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
— 83.	B1.C1.	— 83.	C7.B6.
— 84.	C1.C2.	— 84.	C8.A7.
— 85.	C2.A2.	— 85.	A7.C6.
— 86.	D4.C4.	— 86.	C6.A7.
— 87.	A2.A1.	— 87.	A7.C6.
— 88.	A1.A3	— 88.	C6.A7.
— 89.	C4.D5. e)	— 89.	A7.B5.
— 90.	A3.B3.	— 90.	B6.A6.°
— 91.	D5.C5.	— 91.	B5.A7.
— 92.	B3.B8.	— 92.	A6.A5.

In dieser Stellung ist die Partie remise.

a) Schwarz sollte den Thurm wegziehen.

b) Nehmen die Weißen den Stein, so würde Schwarz die Partie remise machen.

c) Weiß sollte diesen Bauer zwei Schritte ziehen.

d) Der Zug B 1. B 7 ist besser.

e) Durch diesen Zug wird die Partie remise.

Partie gespielt zwischen M. W. und M. L.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	E2.E4.	— 1.	E7.E5.
— 2.	G1.F3.	— 2.	B8.C6.
— 3.	F1.C4.	— 3.	G8.F6.
— 4.	F3.G5.	— 4.	D7.D5.
— 5.	E4.D5.°	— 5.	F6.D5.°
— 6.	G5.F7.°	— 6.	E8.F7.°
— 7.	D1.F3.†	— 7.	F7.E6.
— 8.	B1.C3.	— 8.	C6.E7.
— 9.	D2.D4.	— 9.	C7.C6.
— 10.	C1.G5.	— 10.	H7.H6.
— 11.	G5.E7.	— 11.	F8.E7.°

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 12.	o—o C 1.	Zug 12.	E 7. G 5.†
— 13.	C 1. B 1.	— 13.	H 8. F 8.
— 14.	F 3. E 4.	— 14.	F 8. F 4.
— 15.	E 4. E 5†	— 15.	E 6. F 7.
— 16.	C 3. D 5.°	— 16.	C 6. D 5.
— 17.	C 4. D 5.†	— 17.	F 7. E 8.
— 18.	D 5. B 3.	— 18.	F 4. F 5.
— 19.	E 5. E 4.	— 19.	D 8. C 7.
— 20.	E 4. D 3.	— 20.	H 6. H 5.
— 21.	H 2. H 4.	— 21.	G 5. E 7.
— 22.	F 2. F 3.	— 22.	A 7. A 5.
— 23.	A 2. A 4.	— 23.	B 7. B 5.
— 24.	G 2. G 4.	— 24.	B 5. A 4.°
— 25.	B 3. A 4.	— 25.	F 5. F 6.
— 26.	H 1. E 1.	26.	A 8. B 8.
— 27.	G 4. G 5.	— 27.	F 6. B 6.
— 28.	B 2. B 3.	— 28.	G 7. G 6.
— 29.	D 4. D 5.	— 29.	C 8. F 5.
— 30.	E 1. E 7.°	— 30.	C 7. E 7.°
— 31.	D 3. C 3.	— 31.	F 8. G 8.
— 32.	B 1. B 2.	— 32.	B 8. C 8.
— 33.	A 4. C 6.	— 33.	E 7. D 6.
— 34.	D 1. E 1.	— 34.	A 5. A 4.
— 35.	C 3, A 5.	— 35.	A 4. A 3.†
— 36.	A 5. A 3.°	— 36.	B 6. C 6.°
— 37.	D 5. C 6.°	— 37.	D 6. C 6.°
— 38.	C 2. C 4.	— 37.	C 8. A 8.
— 39.	A 3. E 7.	— 39.	C 6. A 6.
— 40.	E 7. E 2.	— 40.	A 6. A 3.°
— 41.	B 2. C 3.	— 41.	A 3. A 5.
— 42.	C 3. B 2.	— 42.	A 5. C 5.

Digitized by Google

	Weiß.	Schwarz.
Zug 43.	B 2. C 3.	Zug 43. C 5. A 5. †
— 44.	C 3. B 2.	— 44. A 5. B 4.
— 45.	E 1. A 1.	— 45. A 8. B 8.
— 46.	E 2. E 3.	— 46. B 4. C 4.
— 47.	A 1. C 1.	— 47. C 4. H 4.°
— 48.	E 3. D 2.	— 48. F 5. E 6.
— 49.	C 1. C 3.	— 49. H 4. B 4.
— 50.	D 2. C 2.	— 50. E 6. F 5.
— 51.	C 2. D 2.	— 51. B 4. B 7.
— 52.	D 2. D 6.	— 52. B 7. B 6.
— 53.	D 6. G 3.	— 53. B 6. B 5.
— 54.	G 3. G 2.	— 54. B 8. E 8.
— 55.	C 3. C 4.	— 55. F 5. D 3.
— 56.	B 2. C 3.	— 56. D 3. C 4.°
— 47.	B 3. C 4.	— 57. E 8. E 3. †
— 58.	C 3. D 2.	— 58. B 5. B 2. †

In dieser Stellung ist Weiß verloren.

Korrespondenz-Partie.

Gespielt von dem Berliner und Breslauer Schachklub.

Der Berliner Klub hat Weiß.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 1.	E 2. E 4.	Zug 1. E 7. E 5.
— 2.	G 1. F 3.	— 2. B 8. C 6.
— 3.	F 1. C 4.	— 3. F 8. C 5.
— 4.	C 2. C 3.	— 4. G 8. F 6.
— 5.	D 2. D 4.	— 5. E 5. D 4.°
— 6.	E 4. E 5.	— 6. F 6. E 4.
— 7.	C 4. D 5.	— 7. E 4. F 2.°
— 8.	E 1. F 2.°	— 8. D 4. C 3.° †
— 9.	F 2. E 1.	— 9. C 3. B 2.°

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 10.	C1.B2.°	Zug 10.	D8.E7.
— 11.	D5.C6.°	— 11.	D7.C6.°
— 12.	D1.C2.	— 12.	C8.E6.
— 13.	B1.D2.	— 13.	o—o c8.
— 14.	E1.E2.	— 14.	G7.G6.
— 15.	D2.E4.	— 15.	C5,B6.
— 16.	C2.A4.	— 16.	E6.D5.
— 17.	H1.C1.	— 17.	F7.F5.
— 18.	E4.D2.	— 18.	D5.F3.°†
— 19.	D2.F3.°	— 19.	G6.G5.
— 20.	C1.F1.	— 20.	D8.D5.
— 21.	A1.D1.	— 21.	G5.G4.
— 22.	F3.D2.	— 22.	D5.A5.
— 23.	A4.C4.	— 23.	A5.B5.
— 24.	B2.A1.	— 24.	H8.F8.
— 25.	C4.F4.	— 25.	B5.B4.
— 26.	D2.C4.	— 26.	C8.B8.
— 27.	F4.C1.	— 27.	B6.C5.
— 28.	A2.A3.	— 28.	B4.A4.
— 29.	C1.C2.	— 29.	B7.B5.
— 30.	D1.B1.	— 30.	B8.C8.
— 31.	C4D2.	— 31.	F5.F4.
— 32.	B1.B3.	— 32.	A7.A6.
— 33.	F1.E1.	— 33.	C5.D4.
— 34.	C2.C6.°	— 34.	E7.E5.°†
— 35.	E2.D1.	— 35.	E5.D6.
— 36.	E1.E8.†	— 36.	F8.E8.°
— 37.	C6.E8.°†	— 37.	C8.B7.
— 38.	B3.D3.	— 38.	D6.D5.
— 39.	E8.E2.	— 39.	H7.H5.
— 40.	A1,B2.	— 40.	C7.C5.

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 41.	D 2. B 3.	Zug 41.	D 5. F 5.
— 42.	B 3. D 4.ᵃ	— 42.	C 5. D 4.
— 43.	D 1. E 1.	— 43.	A 4. C 4.
— 44.	D 3. D 4.°	— 44.	C 4. D 4.°
— 45.	B 2. D 4.°	— 45.	B 7. C 6.
— 46.	E 1. D 2.	— 46.	F 4. F 3.
— 47.	G 2. F 3.°	— 47.	G 4. F 3.
— 48.	E 2. E 5.	— 48.	F 5. G 4.
— 49.	D 4. F 2.	— 49.	C 6. D 7.
— 50.	D 2. E 3.	— 50.	D 7. C. 8.
— 51.	E 5. E 8.	— 51.	C 8. C 7.
— 52.	E 8. F 7.	— 52.	C 7. C 8.
— 53.	F 2. G 3.	— 53.	G 4. G 5.†
— 54.	E 3. F 3.	— 54.	G 5. G 4.†
— 55.	F 3. E 3.	— 55.	G 4. G 5 †
— 56.	E 3. D 4.	— 56.	G 5. D 8. †
— 57.	D 4. E 4.	— 57.	H 5. H 4.
— 58.	G 3. E 5.	— 58.	A 6. A 5.
— 59.	H 2. H 3.		

Hier hat der Breslauer Schachklubb die Partie verloren gegeben.

Partie gespielt von M. Sch. und M. L.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	E 2. E 4.	— 1.	E 7. E 5.
— 2.	F 1. C 4.	— 2.	C 7. C 6.
— 3.	B 1 C 3.	— 3.	G 8. F 6.
— 4.	D 2. D 3.	— 4.	D 7. D 5.
— 5.	E 4 D 5.°	— 5.	C 6. D 5.°
— 6.	C 4. B 5.	— 6.	B 8. C 6.
— 7.	G 1. F 3.	— 7.	F 8. D 6.

Digitized by Google

	Weiß.		Schwarz.
Zug 8.	D 1. E 2.	Zug 8.	0—0.
— 9.	0—0.	— 9.	C 6. D 4.
— 10.	F 3. D 4.°	— 10.	E 5. D 4.°
— 11.	C 3. D 1.	— 11.	A 7. A 6.
— 12.	B 5. A 4.	— 12.	B 7. B 5.
— 13.	A 4. B 3.	— 13.	F 8. E 8.
— 14.	E 2. D 2.	— 14.	D 8. E 7.
— 15.	C 2. C 3.	— 15.	D 4. C 3.°
— 16.	D 1. C 3.	— 16.	D 5. D 4.
— 17.	C 3. D 5.	— 17.	F 6. D 5.°
— 18.	B 3. D 5.	— 18.	E 7. E 5.
— 19.	D 5. F 7.°	— 19.	G 8. F 7.°
— 20.	F 2. F 4.	— 20.	E 5. E 3.†
— 21.	G 1. H 1.	— 21.	C 8. B 7.°
— 22.	D 2. C. 2.	— 22.	E 3. E 2.
— 23.	C 2. B 3.†	— 23.	F 7. F 8.
— 24.	F 1. G 1.	— 24.	E 2. G 2.°†

Weiß gab die Partie verloren.

Digitized by Google

Digitized by Google

Im Verlage der Carl Haas'schen Buchhandlung in Wien sind nachstehende Spielbücher erschienen:

Adams, G., gründliche Anweisung zum Whist-Spiele; oder Darstellung der Gesetze, Regeln, Feinheiten und Berechnungen dieses Spieles, auf Beispiele nach den besten Gewährsmännern der alten, wie der neuen Schule, von Hoyle bis Matthews gegründet. Nebst Bemerkungen über das Klein-Whist. Zweite Auflage. 12. brosch. 15 gr. (30 kr.)

Anweisung, theoretisch-praktische, zur gründlichen Erlernung des beliebten Tarok-Tappenspieles, sowohl durch genaue Bestimmung aller Regeln und Feinheiten, als auch durch die Beobachtung und Auseinandersetzung mehrerer angeführter, sehr schwieriger Beispiele. Herausgegeben von einem genauen Kenner. Zweite vermehrte und verbesserte Auflage. 12. brosch. 12 gr. (40 kr.)

Brettspieler, der allezeit fertige oder Anweisung zur schnellsten praktischen Erlernung sowohl, als auch der Regeln vom Schach-, Domino-, Dame-, Kegel-, Billard-, Ball-, Tritrac- und Toccatégli-Spiel. Mit einer Kupfertafel 8. brosch. 9 gr. (30 kr.)

Grüner, V. R., gründlicher Unterricht im Billardspiele, nebst der Erklärung und Anweisung zu allen coupssecs oder Drehstößen, nach den Einsichten und Erfahrungen der besten neuen Meister. Mit Anhange der Wiener neuen Billardregeln für alle jetzt üblichen Spielpartien versehen. Mit fünf alle Gattungen Stöße erläuternden Kupfertafeln. Neue Auflage. 12. brosch. 12 gr. (40 kr.)

Hunderteins-Spiel, oder gründliche Anleitung dieses Spiel nach allen Regeln, Grundsätzen und Feinheiten kennen, und ohne alle mündliche Zurechtweisung in wenigen Stunden recht meisterhaft spielen zu lernen. 12. brosch. 10 gr. (30 kr.)

L'Hombre royal, oder vollständige Anleitung zur gründlichen Erlernung des königlichen oder französischen L'Hom-

Digitized by Google

bres sowohl unter drei, als auch unter zwei und vier Personen, ferner des beliebten Tarok-L'Hombre. 12. brosch. 10 gr. (36 kr.)

Nationenspiel, das, zur Unterhaltung und Belehrung junger Leute. Mit 24 illuminirten Kupfern der vornehmsten fremden Völker, einem illuminirten Spielplane und 24 Erklärungskarten. Gebunden im Schuber. Zweite Auflage. 12 gr. (40 kr.)

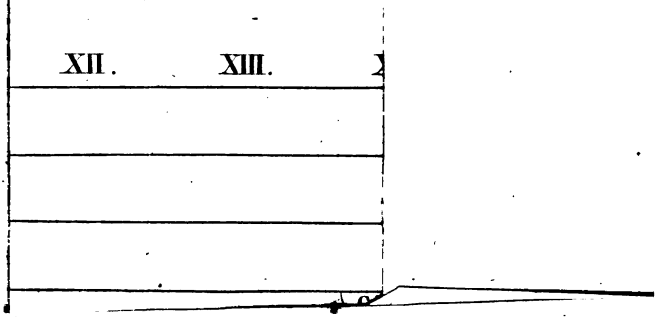
Spielbuch (allgemeines). Eine Auswahl aller beliebten, in Deutschland bekannten, und mehrere noch nirgens beschriebenen Karten-, Brett-, Gesellschafts- und Conversationsspiele. 8. brosch. (1 Rthlr.) (1 fl. 12 kr.)

Spielbuch (neuestes) Enthaltend: Hombre, Whist, Piquet, Tarok, Boston, Casino, Rapouse, Tresett, Deutsch-Solo, Brandeln, Alliance, Connection- und Imperialespiel, Préférence, Eilfern, Commercespiel, le Reversy, Bassadewitz, Tatteln, Patience, Cabale, Hundertspiel, Ecarté, Reunion. Nebst den nothwendigen Anstands- und Klugheitsregeln, so wie als Anhang: Warnende Winke über die künstlichen Mischungen unredlicher Spieler. Alles kurz und faßlich, auf Erfahrung gegründet dargestellt und beschrieben für Jedermann. Zweite verbesserte und vermehrte Auflage. 8. brosch. 12 gr. (36 kr.)

Stich, H., theoretisch-praktische Anleitung zum edlen Piquet-Spiele. Nach allen Regeln, Grundsätzen und Feinheiten der bewährtesten Kenner bearbeitet, und durch 12 Musterspiele erläutert. 12. broschirt 10 gr. (36 kr.)

Unterhaltungs-Spiel, das angenehme, über jede zufällige Frage eine anpassend bescheidene Antwort zu erhalten. Zum kurzweiligen Zeitvertreib für Jedermann. gr. 8. (24 kr.)

Digitized by Google



Digitized by Google

Digitized by Google

III.	XII.	XIII.	XIV.
. A6.		D8. H4.	
. D4.		D1. E2. (25)	
. D4.		G8. F6.	D7. D6.
. D4.		D2. D3.	G1. F3.
. A7.		F6. G4.	H4. G4. (28)
. E3.		G2. G3.	D2. D4. (29)
		H4. F6. (26)	E5. D4.º
		G1. H3.	C3. D4º
		D7. D6.	C5. B4.º
		F2. F3.	C1. D2.
	C5. B6.	G4. E3.	B4. D2.º
	C1. E3. (24)	C1. E3º	B1. D2º
		C5. E3.º	G4. G2º
		E2. E3º	H1. G1.
		C8. H3º	G2. H3.
		B1. D2.	G1. G7º
		B8. D7. (27)	C8. E6. (30)
			C4. E6º
			H3. E6º
			E2. B5º
			B8. D7. (31)
			B5. B7º
			A8. B8.
			B7. C7º (32)

Digitized by Google

Digitized by Google

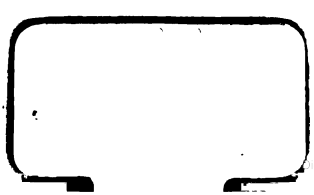
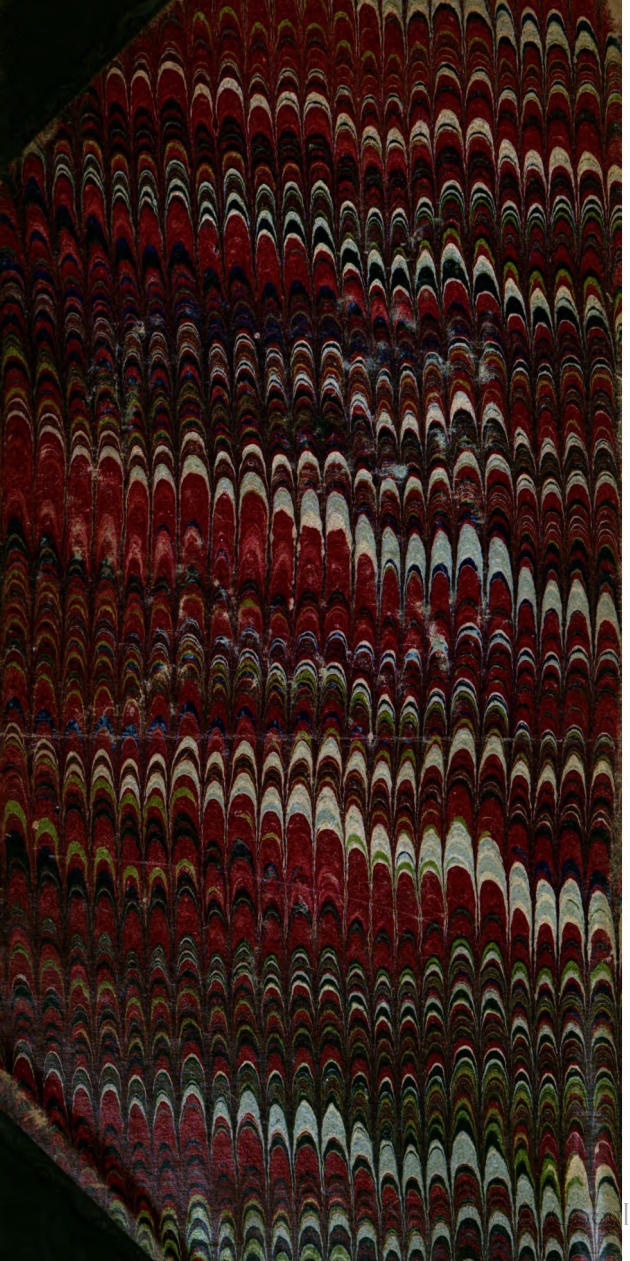
III.	XII.	XIII.	XIV.
. A6		D8. H4.	
. D4		D1. E2. (25)	
. D4		G8. F6.	D7. D6.
. D4		D2. D3.	G1. F3.
. A7		F6. G4.	H4. G4. (28)
. E3		G2. G3.	D2. D4. (29)
		H4. F6. (26)	E5. D4.º
		G1. H3.	C3. D4.º
		D7. D6.	C5. B4.♯
	C5. B6.	F2. F3.	C1. D2.
	C1. E3. (24)	G4. E3.	B4. D2.º♯
		C1. E3.º	B1. D2.º
		C5. E3.º	G4. G2.º
		E2. E3.º	H1. G1.
		C8. H3.º	G2. H3.
		B1. D2.	G1. G7.º
		B8. D7. (27)	C8. E6. (30)
			C4. E6.º
			H3. E6.º
			E2. B5.♯
			B8. D7. (31)
			B5. B7.º
			A8. B8.
			B7. C7.º (32)

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google


Digitized by Google